Tot. 217

名家热评《勇者斗恶龙X》登陆Wii·《女神侧身像 负罪者》小说大结局

中国电视游戏第1刊

游戏机实用技术

2008我们的选择

年度TV GAME大赏 媒体评选揭晓

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动

TV GAME 大赏

·媒体评选·

详尽攻略四连发 真·风神制作

高达无双2/心灵传说

异说 最终幻想/双星物语

特别企划

UCG玩家

魔鬼词典2008版

本期赠品

战争机器2 宽幅海报+110分钟DVD

2009.1A 定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600

01>

9 771008 060006

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



1A
总第217期

COVER STAFF
封面用图：原创
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



P5
2008我们的选择
年度TV GAME大赏
媒体评选揭晓

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



P24 新闻评论
美丽新世界



迟来的春天
P26 新闻评论

游戏情报站要闻

JUMP FESTA 2009召开！ 20
《GTAIV》净赚7亿美元 21
EA裁员千人，《极品飞车》遭牵连 21
《战神III》规模为前作4倍以上！ 22

前线狙击

未知海域2 纵横贼道 30
巴哈姆特之血 32
星之海洋4 最后的希望 34
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 36

排行榜 28
新作短波 37
黄金眼 40

实用技术 GUIDE & REVIEW



异说最终幻想
P46



高达无双2
P56



心灵传说
P64



双星物语
P74

掌中天地 43
游戏进行时 80
软硬兼施 84

特快专递

Fate/无限代码 44

研究中心

最后的神迹 86

读编交流 EDITOR & READER

本期责编
纱迦





P114 读编往来

问题小卖部 120
小编寄语 122
游风艺苑 124
天下聚会 125

游戏文化 GAME & CULTURE



P89 特别企划
2008版玩家魔鬼词典



女神侧身像
负罪者 下
P104 小说回廊

邪魔院 95
自由谈 96
剧情派 99
多边共享区 100
影漫搜查线 102

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

巴哈姆特之血	32
超时空之钥	81
幻想水浒传 黄道十二宫	40
陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	41 81
马里奥与路易RPG3	38
梦幻之星ZERO	41
命运之链	37
牧场物语 欢迎来到风之集市	41
能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅	83
女神侧身像 负罪者	104
仙境传说	42
心灵传说	40 64 光盘

PS2

Fate／无限代码	41 44
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	36
高达无双2	40 56

PS3

亚尔古之崛起	42
蝙蝠侠 阿克海姆收容所	光盘
但丁的地狱	光盘
高达无双2	40 56 光盘
黑手党 II	光盘
火影忍者 终极忍者风暴	光盘
教父 II	39
镜之边缘	光盘
灵异恐惧2 起源计划	39
拳击之夜4	光盘
生化危机5	光盘
使命召唤 战火世界	81
守望者 末日将至	光盘
通缉令 命运之枪	光盘
未知海域2 纵横贼道	30 光盘
细胞因子 超能力大战	39
小小大星球	光盘
野兽传说	光盘
战神 III	光盘
指环王 征服	光盘
终结者 救世主	光盘
最终幻想 X III	光盘
最终幻想 Versus X III	光盘

PSP

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	36
寄生前夜 第三个生日	光盘
牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	37
普利尼 俺当主角行吗?	82
双星物语	41 74
王国之心 梦中诞生	光盘
异说 最终幻想	40 46 光盘
预约吧！我们的世界	80
最终幻想 Agito X III	光盘

Wii

弧光幻想曲	38
雷曼 疯兔危机 电视聚会	光盘
零 月蚀的假面	光盘
龙之子 VS Capcom 乱世英雄	42
让我们敲打	42
太鼓之达人Wii	42

X360

亚尔古之崛起	42
蝙蝠侠 阿克海姆收容所	光盘
但丁的地狱	光盘
高达无双2	40 56 光盘
黑手党 II	光盘
横行霸道 IV 迷失与诅咒	光盘
教父 II	39
镜之边缘	光盘
灵异恐惧2 起源计划	39
拳击之夜4	光盘
生化危机5	光盘
少女巡航机G	83
使命召唤 战火世界	81
守望者 末日将至	光盘
通缉令 命运之枪	光盘
细胞因子 超能力大战	39
星之海洋4 最后的希望	34 光盘
野兽传说	光盘
战争机器2	光盘
指环王 征服	光盘
终结者 救世主	光盘
最后的神迹	86
最终幻想 X III	光盘

Gamehal 本期DVD光盘精彩内容













新作影像集锦

《战神III》
《未知海域2》
《横行霸道 IV 迷失与诅咒》
《战争机器2》危险禁区地图套件
《但丁的地狱》
《拳击之夜4》
《野兽传说》
《指环王 征服》
《黑手党 II》
《终结者 救世主》
《守望者 末日将至》
《蝙蝠侠 阿克海姆收容所》
《最终幻想 X III》
《最终幻想 Versus X III》
《最终幻想 Agito X III》
《最终幻想 VII 再临之子 完全版》
《异说 最终幻想》片头动画CG欣赏
《王国之心 梦中诞生》
《寄生前夜 第三个生日》
《星之海洋4 最后的希望》
《生化危机5》双人合作特殊技演示
《生化危机5》最新游戏影像
《生化危机5》 真人版宣传影像
《镜之边缘》最新地图包预告影像
《通缉令 命运之枪》
《雷曼 疯兔危机 电视聚会》
世界小姐选美版爆笑预告片

游戏电视广告欣赏

《异说 最终幻想》
《小小大星球》
《皮克敏》
《白骑士物语 古之鼓动》

《小小大星球》
潜龙谍影特别版宣传影像

游戏点评

《高达无双2》

特别收录

日本《铁拳6》对局精选

PS3 Home影像版Vol.10

《火影忍者 终极忍者风暴》
奥义精选

热血最强

《零 月蚀的假面》
全任务无伤S级挑战

一球成名 Vol.5

动画情报站

电影前线

Ending Song

《心灵传说》主题曲MV









一球成名 Vol.5

本期收录

本期最强角球破门4连发！

最佳进球TOP5
+本期最不可思议进球！



栏目重要通知，请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种、游戏版本（PES2009／WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。

②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。

③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

异说 最终幻想 ① | Square Enix ② | 动作对战 ③
④ PSP | ディシディア ファイナルファンタジー ⑤ | ⑥ 日版
2008年12月18日 ⑦ | 1～2人 ⑧ | 售价：6090日 ⑨
对应アドホック・パーティー for PSP ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：15岁或以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：纱 迦
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳市鹰达印刷包装有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年1月1日
定　　价：人民币12.00元

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES TM

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动 TV GAME 大赏 ·媒体评选·

TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动
本活动由黑角公司全程独家提供赞助

新年伊始，2008年度TV GAME大赏已经正式拉开帷幕。

首先为您奉上的，是由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》以及levelup.cn四家国内专业游戏媒体共同参与评选的“2008年度TV GAME大赏（媒体评选）”的最终评选结果。每年这个时候，办公室的大会议室里都会展开一场激烈异常的唇枪舌战，正如每个人心中都有自己的哈姆雷特一样，每个游戏玩家心中都有自己的年度大赏，这份由游戏编辑所评选出来的榜单，在一定程度上代表了更为专业的游戏意见。

与此同时，“2008年度TV GAME大赏（玩家评选）”的选票正如冬日的雪花一般从祖国各地飞来，虽然目前还没有开始正式统计，但读者们的热情已经让我们感受到暖春的洋溢。而levelup.cn的网站投票早已掀起了高潮，仅第一周的投票数量就轻松打破去年的记录，玩家们的踊跃更是让我们受宠若惊。

2008年，注定将是难忘的一年，愿这份榜单和这些经典的作品，伴随着你一同回忆难忘的2008年。

参评媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn

2008
TV GAME
年度游戏大赏

2008年有多少款游戏？相信没有人能一下子报出准确的数字。你心中2008年有多少最佳游戏？相信这是一个比之前更难回答的问题。

次世代之争从白热化演变为两极化的形势怕是跌破了不少人的眼镜，原本应该属于PS3与X360之间的王者之争却因为任天堂在十年之后重回头把交椅而顿时失去了意义，Wii与NDS的一骑绝尘令他的对手望尘莫及。然而却没有人愿意承认剩下的只是老二与老三的明争暗斗，更为时髦的说法是任天堂获得了轻度玩家的认同，而PS3和X360依然是重度玩家所追捧的对象。与Wii所强调的是异质而非画质相比，更多人还是认为PS3与X360所代表的应该是游戏业大方向的正确，网络上有个不太恰当的比喻——"索尼和微软还在争谁的白面馒头更白更软，而任天堂已经悄悄在馒头里塞了点肉馅开始卖包子了"，虽有些偏颇，但也不无道理。

一切硬件之争，归根结底还是软件之争，这已经是被整个游戏业所公认的真理。历代主机大战，最让玩家难以忘怀的还是那一款款能经得起时间磨练的游戏作品，任何一位玩家，都可以轻易数出从他成为玩家开始每一年令他难以忘怀的经典游戏。大浪淘沙，淘去的都是落满尘土的主机，留下的都是一粒粒闪光的游戏。

2008年，既不是PS3的一年，也不是X360的一年，更不是Wii的一年，这是完全属于游戏的一年。



2008 年度游戏 No. 1

2008年度最佳游戏No.1

潜龙谍影4 爱国者之枪

我想"极致"是对本作最高的评价，这是一款不会让你有任何遗憾的游戏，这是游戏艺术的最高峰。

——Gouki，Tot.205

再对本作进行哪怕一个字的褒奖，都会让人觉得多余。无形之中，《潜龙谍影4 爱国者之枪》不仅成为一台主机的重要标志，也成为整个游戏业所足以进行顶礼膜拜的范本。这是一个时代的传奇，这是一位英雄的终结。

从2005年我第一次看到本作的概念宣传片开始，我就无数次对本作进行过所有可能的想像，而最终的成品，毫不留情地批判了我想像力的匮乏。我真的是无法想像小岛秀夫对于这款作品投入了怎样大的精力，他似乎是把他从业以来所有的创造力都投入到这款对他来说应该是人生中最重要的游戏作品上，而我亦能想像他在面对这款作品时，肩上所承担的巨大压力。作为PS3平台最坚定的拥护者，小岛秀夫从始至终都没有动摇过对这台主机的信心，而在日本游戏制作实力被欧美游戏制作实力大幅度超越的当下，本作可以说是为所有日本游戏争了一口气，证明了日本游戏开发人员也能开发出领衔游戏开发技术潮流的作品。

从某种程度上来说，本作是一款完全针对系列FANS制作的游戏，面对着系列追捧者不断高涨的呼声，小岛秀夫终于让斯内克走到了人生的尽头。当然这并不意味着要让斯内克彻底安眠，而是这位陪伴了玩家二十年的超级英雄，真的需要好好休息一下了。年迈的斯内克依然忠实地执行着他生命中最后一次任务，整个系列所有的谜题都在这一刻被完全解开，任何与Metal Gear发生过关联的人物都获得了一个了断。无论是对于小岛秀夫还是对于玩家来说，这一刻他们期盼了许久，但却又似乎永远也不希望这一刻的到来，这实在是一个两难的抉择。

长达九个小时的充满电影化语言的过场动画，也可以说是小岛秀夫一次彻底的释放与宣泄，从小就对电影产生了浓厚兴趣的他，在本作中可以说是扎扎实实地体验了一把导演的快感。虽然从电影的角度来看，这些过场不那么完美，但是从游戏的角度来看，这绝对是其他游戏制作人难以企及的高度。

游戏的完结，似乎意味着整个系列的结束，玩家们在这一刻真的是无牵无挂。对于小岛秀夫来说，能够完美地画上一个完整的句号，就是巨大的成功。更重要的是，四代的终结，意味着为以后的系列作品开拓了更为广阔的发展空间，不用再拘泥于斯内克与Metal Gear之间纠缠不清的悲哀宿命，而是可以在这个基础上发展出全新的系列路线，这也许是小岛秀夫真正的意图所在。

《潜龙谍影4 爱国者之枪》绝对是一款伟大的作品，这不仅仅是因为它在2008年能够毫无争议地当选年度最佳游戏，而是它的存在对整个游戏业的意义所在。甚至时过多年之后，当我们再回首这个世代主机大战的时候，一定会想起这位老迈的战士，是如何向后代传递着他的传奇！**【点评人：多边形】**

2008年度最佳游戏No.2

怪物猎人 携带版 2nd G



作为一款资料片，本作追加的内容实在丰富得令人发指！

——火云，Tot.201

从一款媒体评价和玩家口碑都一般的游戏到怪物级的双白金大作，“《怪物猎人》系列”的走红案例给所有制作掌机游戏的厂商解答了一个问题：“什么才是真正适合掌机的游戏？”。Capcom为了使游戏更适合掌机的特性而对移植版的《MHP》所做出的大胆改动让游戏变得更容易被玩家所接受，更简单、更便利、更具研究性，相比家用机版难度上大幅度地降低以及将攻击方式改为按键型对初次接触该系列的玩家来说无疑更具吸引力。就像一块稀世的珍玉，在手里把玩得越久越能显现出它真正的魅力，本作就是这样一款游戏，不知不觉你就会耗费在它身上成百上千个小时。当然，本作最成功的还是它的联机系统，想要获得高级的素材就必须挑战联机任务中的高位怪物，显然叫上同伴群殴要比自己死磕容易得多，玩家开始发动周边的玩家加入《MHP》的大家庭，羊群效应让玩家的基数迅速扩大，所以我们看到的结果就是掌机的3部作品的销量成倍增加。《MH3》获得极高的期待度与本作积累起的人气有非常大的关系，TGS试玩展台前等待的玩家80%都捧着PSP刷怪。作为资料片性质的《MHP2G》居然在日本创造了250多万的销售奇迹，我们没有理由不在年度游戏里给它留出一个位置。**【点评人：火云】**

2008年度最佳游戏No.3

战争机器2

《战争机器2》可以说是完美地继续了前作创造辉煌的方程式：更复杂的环境、更多的武器、更凶残的敌人……还有无数对前作的完美与补充，前作那些难以置信的画面、完全电影化的表现、独特的掩体系统、还有时刻保持紧张的完美上弹……早已将本作定义为“次世代标杆”作品。如果说前作仅仅是开发团队对“虚幻引擎3”的一次全面展示，那么续作就可以说是Cliffy B对游戏性的一次深入挖掘，他充分领会了玩家的需求，悉心获取了玩家的意见，所有在前作让玩家感到意犹未尽的地方，在本作中都毫无保留地奉献给了玩家。网战模式的进一步挖掘与突破也让本作一度占据LIVE对战排行榜的头把交椅，“持久战”模式刺激了玩家的神经底线，将重点放在强调队友之间的团结协作上，也可以说是回归了网络模式的根本，令人欲罢不能。首日销量轻松突破200万套，当月销量也毫无疑问地冲破了300万大关，在唯销量论的商业战场上，这是一种实力的证明。虽然从最终的游戏内容看，Epic Games还是做得有所保留，让玩家没有全然尽兴，但是这对游戏的成功没有丝毫影响，这一定是所有硬派玩家在X360主机上的必修课。我们有理由对续作充满了足够的期待，年度游戏对它来说是一种理应所得的褒奖。**【点评人：多边形】**

游戏内容比前作有着几何倍数的增加，光是第一关的内容就可以把前作给比下去了。

——多边形，Tot.213



2008年度最佳游戏No.4

机车风暴 太平洋裂谷



制作小组用他们非凡的想像力和制作实力向我们呈现出一个与众不同的越野赛车新王牌作品。

——ACE飞行员，Tot.214

如今恐怕只有《机车风暴 太平洋裂谷》最大程度地实现了这种幻想派的越野竞速游戏，这是独一无二的创举，这是我们将其评选为本年度最佳竞速的最大理由。因为游戏实在是太刺激、太危险、对玩家的考验已经达到了人类所能承受的极限，所以每次游戏后都会给你第一次乘坐过山车的难忘体验。离开我们成天需要面对的钢筋水泥吧，眼前不再是一条条柏油马路和硕大的广告牌，现在玩家面对的是错综复杂的大自然。险恶的山路，天然的怪石，茂密的植被甚至还有滚滚流淌的岩浆，这些都成了玩家需要战胜的敌人，关键是玩家还需要在这种环境下进行高速狂奔，这时游戏已经不仅仅是在竞速，而是一种玩命。建议你一定要习惯用游戏的车内视角进行驾驶，因为在这个视角下游戏的速度感成倍增长，刺激程度犹如观看3D立体电影一样让你身临其境，特别是前方出现撞车的场面后，你将看到支离破碎的汽车零件如雨点般散落在你面前，这种场面是其他视角所无法感受的。《机车风暴 太平洋裂谷》不是一款循规蹈矩的竞速游戏，它给予了玩家无限的疯狂、自由与梦幻的体验！这一切都需要玩家亲自去尝试，你会发现每一次比赛都会给你带来新的体验。就算单独为这款游戏购入PS3也绝对会让你感到物有所值。**【点评人：ACE飞行员】**



这款游戏的伟大之处在于你在谈论它的时候就好像亲身经历过一样。

——Gouki，Tol.203

2008年度最佳游戏No.5

横行霸道IV

相信这是许多人今年玩得最投入的游戏，从比例上来看，有着千万级销量的本作毫无疑问是2008年度世界范围内的游戏之王——从这个角度来理解《GTA》对于游戏产业的意义，我们就可以明白为什么美式游戏能够成为如今的主流游戏风格，而《GTA IV》则是美式游戏的旗帜。

我可以花上两天两夜，在这里和你谈论游戏里的许多细节，如果从游戏的剧情谈起那我就一定要把最多的唾沫花在那个向电影《盗火线》致敬的“Three Leaf Clover”任务上，不是情节，也不是台词，而是游戏营造出的那种氛围，就像你的兄弟对你说，“让我们去干他一票！”你会像一个小男生一样全情投入其中，去玩一场最刺激的“官兵捉强盗”的游戏——如果有可能，我会不厌其烦地玩上这个任务十来次——如果这样做能够让你也爱上这款游戏的话。

而事实上这个游戏能够带给你的远不止这些，你所扮演的尼科绝不是什么救世主或者“The One”，小人物成就大梦想这种标准的“美国梦”的故事不再只是好莱坞电影的专利，融入了手机、电子邮件等当代生活元素之后，在自由城当中你能够深切地感受到“这真是一座活生生的城市”！游戏的深度与广度在当前的游戏中前所未见，奥斯卡级别的剧情与对白确保了游戏的完整性，完善的物理引擎与新增加的掩体系统又为游戏增加了多种可能性，这是一款没有弱点的游戏，《GTA IV》就是尼科，而其他游戏在他面前就像他的妞。**【点评人：Gouki】**

2008年度最佳游戏No.6

灵魂能力IV

作为仅存的3D武器格斗游戏，“《灵魂能力》系列”向来都是不缺口碑、只缺销量。为了确保销量，NBGI无视游戏的世界观，把《星球大战》里的黑武士和尤达大师给硬塞了进来。事实证明这一招的确有效，在北美星战迷的疯狂支持下，游戏在两周内便突破了两百万销量。对于系列的传统支持者来说，本作同样是非常成功的。在经过混乱的3代以及3代街机版之后，本作的系统更加成熟和完善。官方还精益求精地连续推出了3次大的系统更新，将角色强度以及系统调正得更加完善。而在既非星战迷又非系列FANS的人看来，本作同样是一款充满诱惑力的游戏。精致的人设配上出众的画面，再加上有着无限可能性的自创角色系统，令各种口味的人都能够找到自己需要的内容，更有丰富无比的收集要素，耐玩性有保证。以专业眼光来看，本作的表现同样是无懈可击的。进入次世代以来，从未有过哪个同类游戏如此活用过次世代的特性：画面和音效上理所当然的进步，不断更新的付费下载内容，定时对游戏系统推出的平衡性补丁，大幅缩短读盘时间的硬盘安装以及网络对战。一切都为同类游戏树立了一个标杆。当然游戏也并非毫无缺点，比如备受网速拖累的网络对战，让我们期待续作的改进吧！**【点评人：纱迦】**



作为3D武器格斗目前的标准和惟一选择，新作的进化程度完全符合次世代之名。

——胜负师，Tot.208



天赋、想像力、才能，都可以在这里施展，哪怕只是分享别人的作品，也有近乎无穷的乐趣。

——胜负师，Tot.214

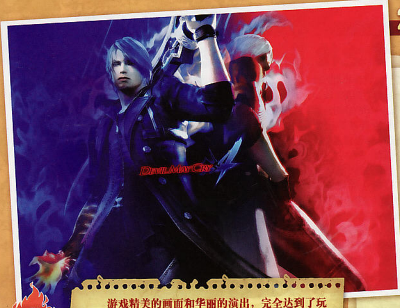
2008年度最佳游戏No.7

小小大星球

“地球，也有人说它是梦想家的星球。这里的居民花很多的时间睡觉和作梦，他们的想像力天马行空，源源不绝，化成了一股能量，而这股能量飞出了大脑，到达了好远好远的宇宙，在凝聚了各式各样的梦想后，奇妙的事情发生了，一颗新的星球就此诞生！这是一个蕴藏着不可思议的幻想、冒险和无限可能的星球，这是属于你和你的朋友们的小小大世界……”是的，想像力正是构建起《小小大星球》基础，也是我们选择它的最大理由。在这个由“游玩”、“创造”、“分享”三大概念所支撑的世界中，用于“游玩”的故事模式相当于关卡范例，激发着玩家的想像力；而“创造”自制关卡的过程是对想像力的实践；发布关卡与全世界的玩家“分享”则是想像力的最终释放。游戏对于玩家自身力量的一再强调，让创造者与游玩者都有着享之不尽的舞台与空间，《小》最大的成功之处正在于此。毕竟，其最初的构想来自于一个名不见经传的小工作室，它的开发团队只有不到40人，《小》也曾被很多人当成是一款PSN下载级别的低龄向游戏。不过当它被被索尼相中后，得到的却最高规格的礼遇，并和“HOME计划”一样被视为PS3阵营最重要的砝码，这一切并非没有原因。在《小》所承载的压力之外，我们看到更多的则是未来游戏的希望。**【点评人：胜负师】**



2008年度最佳游戏No.8



游戏精美的画面和华丽的演出，完全达到了玩家对次世代大作的要求。

——纱迦，Tot.198

鬼泣4

作为中国动作游戏玩家们在2008年春节长假里的首选游戏，《鬼泣4》是一款绝不缺少话题的作品，比如新主角、跨平台、在TGS上试玩要排3小时的队、以系列最快速度突破双白金销量，等等等等。没有人能否定“《鬼泣》系列”在3D动作游戏领域的历史地位，同时系列独特的“U形发展曲线”（一代的起点很高，二代饱受批评，三代水准回归），也让不少人在4代发售前捏了一把汗。值得庆幸的是，小林裕幸和他的开发团队在继承与发扬之间找到了微妙的平衡点，尽管游戏成品透露出的在保守与创新之间的摇摆，可能会让一些系列死忠有种恨铁不成钢的感觉，但《鬼泣》的精气神在这一代里却有着清晰的体现。包括毛头小伙尼禄也因为白发、大剑、红风衣和桀骜不驯的个性，让人有种似曾相似的感觉。两个平台的销量双双破百万的捷报其实也肯定了新作正在让游戏的受众面变得更为宽广，为系列今后的发展道路洒上了阳光。应该说，《鬼泣4》是动作游戏玩家2008年最美好的回忆之一，当我们在STAFF画面操纵着尼禄，为保护恋人不受伤害而砍妖除魔，耳边响起了激昂的片尾曲……突然，旋律变得舒缓而悠扬，后半段的歌声柔情似水。此刻，他和她的手牵在了一起，不由让人联想到的游戏最后一关的标题——新生。**【点评人：胜负师】**

2008年度最佳游戏No.9

使命召唤 战火世界

Infinity Ward制作的《使命召唤4 现代战争》获得了1000万以上的销量以及几乎一边倒的赞美之词，这给制作《使命召唤 战火世界》的Treyarch带来了巨大的压力。很多玩家甚至早在游戏尚未公布时就已经断言新作无法超越4代，这对于一款新作来说无疑是极为不公的。但是Treyarch承受住了压力，现在摆在我们面前的是一款全方面超越4代的作品。利用4代引擎制作的二战是游戏史上最为真实的战争场面，再加上Treyarch参考无数记录片和战争片后制作的逼真音乐效果，令所有玩家都有身临二战的强烈感受。游戏的单机部分处处可圈可点，尤其是对德军日军的凶残狡诈刻画得入木三分，深刻地体现了战争的残酷。而冲绳登陆、柏林插旗等精彩剧情则让你精神抖擞，情不自禁地跟着红军大喊“乌拉！”新加入的在线合作模式更令单机部分的分量大为提升，别出心裁的得分系统让不追求网战的玩家有了新的目标。不可不提的还有通关后出现的纳粹丧尸模式，尽管规则简单、变化不多，但是真的很容易上瘾，而且同样支持在线合作，未来必定会成为系列的传统。这一作惟一的缺点就是网战部分的新鲜感不够，不过再让你投入几百小时是没有问题的。Treyarch，Good Job！好了，现在压力又到了Infinity Ward这一边。**【点评人：纱迦】**



能够以这样震撼人心的方式，将红旗插在柏林国会大厦的圆顶上，作为玩家也没有什么可遗憾的了。

——Gouki，Tot.214

2008年度最佳游戏No.10



流畅爽快的打斗配合那些多年来给玩家留下无数感动的经典人物重新演绎的熟悉招式，每一个细节都足以让FF的粉丝们疯狂尖叫。

——纱迦，Tot.217

异说 最终幻想

敢打着电视游戏历史上最优秀RPG游戏“《最终幻想》系列20周年纪念”的招牌，《异说 最终幻想》在2007年5月公布之初可以就已经注定了它不会让玩家失望。对于一个普通玩家，这是一款带有丰富角色扮演游戏要素优秀的动作游戏，它可以让你通过简单的操作便使出华丽度满点的招式并为之大呼爽快，它可以让你欣赏到PSP上最美丽的画面并为之赞叹不已，它可以让你为了经过精心培养后而无比强大的角色而成就感十足……而对于一个“《最终幻想》系列”的老玩家，除去以上所说的之外，本作肩负着太多太多历史意义。曾带给我们无数感动的角色们汇聚一堂，瞬时便将我们对于这个伟大游戏系列自诞生至今二十一年来的记忆串联起来。感受着本作所带来的乐趣的同时，游戏中经典人物的一招一式、言谈举止都让FF FANS回忆起了无数坐在电视机前的日日夜夜。当你听到二十一年前让你爱上《最终幻想》的光之战士首次开口说话、当你事隔十一年再次通过按键亲自操作起克劳德，你能不感动么？《异说 最终幻想》，它在年末带给我们的是关于“《最终幻想》系列”二十一年的感动。**【点评人：白夜】**

2008 TV GAME 游戏机种大赏

年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。随着次世代主机大战格局的尘埃落定，今年机种游戏大赏的评选愈加激烈。与年度游戏大赏评选所不同的是，本次各机种的入围名单主要限定于各机种的独占游戏上，跨平台游戏只好去争夺其他的奖项了。

2008年度最佳PS3游戏

潜龙谍影4 爱国者之枪



2008年是PS3发售后的第2年，这一年PS3的游戏阵营有着突出表现，单就独占游戏而言，PS3并不输于其他两个对手。从年头到年尾，PS3上的大作不断，年中更有万众期待的《潜龙谍影4 爱国者之枪》登场。这款集小岛秀夫多年游戏制作经验之大成的作品在全球有着相当高的号召力，上市之前便已被全球媒体争相评为满分，实际表现也相当不俗，截止年末销量已经突破400万大关，为系列完结划上了一个圆满的句号。尽管缺少日式角色扮演游戏，但《如龙 见参》和《战场的女武神》的高素质足以弥补这一缺憾。年末的《机车风暴 太平洋裂谷》、《小小大星球》等作品也是绝对不能错过的。**【点评人：纱迦】**

提名：潜龙谍影4 爱国者之枪/小小大星球/机车风暴 太平洋裂谷/战场的女武神/如龙见参

■2007年度最佳PS3游戏：《未知海域 德雷克的宝藏》

2008年度最佳X360游戏

战争机器2

2008年可以说是X360全面发力的一年，虽然“三红”的阴影依然挥之不去，但X360在与PS3的游戏类型之争里已经完全占据了上风，各个类型的游戏都能在X360上玩到，这是作为“软饭”莫大的幸福。《战争机器2》无疑是其中的佼佼者，虽然这款续作没有带给大家太多的惊喜，但是成熟稳健的表现令其难以撼动。角色扮演类作品在X360上也是大放光彩，无论是美式的《神鬼寓言2》还是日式的《薄暮传说》与《无尽的未知》，都是2008年度不容错过的精彩作品。而作为纯动作游戏的几乎是惟一的代表，《忍者龙剑传 II》绝对是所有此类游戏爱好者的不二之选。**【点评人：多边形】**



提名：战争机器2/神鬼寓言2/忍者龙剑传 II/薄暮传说/无尽的未知

■2007年度最佳X360游戏：《光环3》

2008年度最佳Wii游戏

马里奥赛车Wii

2008年的Wii平台似乎缺少强势大作的支持。放眼望去，在第三方推出的作品中，能够既叫好又叫座的可谓寥寥可数。甚至连马里奥之父宫本茂精心策划的《Wii Music》也没能续写前辈们的光辉业绩，欧美地区的销量相比《Wii Sports》可谓相差甚远。在这种大环境下，《马里奥赛车Wii》理所当然地成为了Wii平台的扛旗之作。当然，过硬的游戏素质也是这款作品得以成功的最基本条件，持续的热卖以及在全世界范围内形成的联网赛车对战现象充分证明了它超高的游戏性。不过今年Wii主机获提名的全部都是传统类型的游戏，新类型游戏要想获得全面认可还有待时日。**【点评人：炎骑士】**



提名：马里奥赛车Wii/任天堂全明星大乱斗X/428 被封锁的涩谷/零 月蚀的假面/仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

■2007年度最佳Wii游戏：《超级马里奥银河》

2008年度最佳PS2游戏

超级机器人大战Z



2008年的PS2平台依然有着大量作品推出，只是在次世代的夹缝中显得比较尴尬。限于机能，欧美跨平台大作的PS2版都表现平平，可以忽略不计。相比之下，在次世代上还未找到感觉的日系厂商明显在PS2上投入更多，本次入选的5款作品都是日式游戏。其中《超级机器人大战Z》以其最认真的制作态度获得了最佳评选，它的大卖也提醒着厂商：PS2这个昔日霸主还远未到退出市场的那一天。获得提名的其他4款游戏都是拥有固定用户群的作品，再加上游戏素质有保证，因此都获得了玩家的支持和市场的肯定。**【点评人：纱迦】**

提名：超级机器人大战Z/玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们/高达无双2/女神异闻录 PERSONA4/格斗之王98 终极之战

■2007年度最佳PS2游戏：《最终幻想XII》

2008年度最佳PSP游戏

异说 最终幻想

2008年12月18日正好是《最终幻想》系列诞生21周年的纪念日，在这天发售的《异说 最终幻想》具有着多重意义，它不仅是系列首次真正意义上尝试对战游戏领域，同时也是PSP今年下半年最具杀伤力的一颗核弹级作品，由它引起的话题丝毫都不亚于去年的《危机之源 最终幻想VII》。也许在游戏发售前，有不少人认为它只是一款靠角色的人气来卖钱的敷衍之作，但游戏发售后，其却以其超乎想象的完成度折服了所有玩家。《怪物猎人 2nd G》由于添加了丰富的游戏内容，使得它成为今年国内玩家人气最高的PSP作品。而其他提名游戏个个都是品质优良，使得这个奖项的竞争激烈异常，今年真不愧是属于PSP的一年。**【点评人：雷伊】**



提名：异说 最终幻想/梦幻之星 携带版/无双大蛇 魔王再临/战神 奥林匹斯之链/怪物猎人 携带版 2nd G

■2007年度最佳PSP游戏：《怪物猎人 携带版 2nd》

2008年度最佳NDS游戏

勇者斗恶龙V 天空的新娘

在以触控操作为最大卖点的众多NDS游戏中，一款原汁原味的复刻作品能够拿下这个殊荣实属不易。作为“天空三部曲”的第二款游戏，跨越祖孙3代人的故事是本作最大的亮点，而加入了第三位可选择的新娘候补狄波拉，以及保留怪物为主要同伴的设定后，无论是收集还是育成都让喜欢角色扮演游戏的玩家欲罢不能。本次候选名单中的游戏几乎都为特定系列的续作，尤其是《口袋妖怪 白金》和《莱顿教授与最后的时间旅行》都在受众面和销量上拥有各自的优势，不过相对“核心向”的游戏内容还是让新手玩家的上手难度偏高，需要一段时间的培养才能完全体会到游戏的乐趣。**【点评人：晴天】**



提名：口袋妖怪 白金/恶魔城 被夺走的刻印/女神侧身像 负罪者/莱顿教授与最后的时间旅行

■2007年度最佳NDS游戏：《塞尔达传说 幻影沙漏》

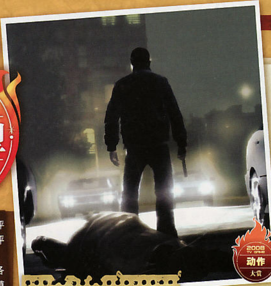
2008 TV GAME

游戏类型大赏

相比起其他项目的评选来，类型游戏大赏的评选显得更加“纯正”一些。不过游戏发展到现在，各类型之间的界限越来越模糊，融合多种游戏类型于一体的游戏，以及完全创新的游戏类型，都给评奖带来不少“麻烦”。

2008年度最佳动作游戏

横行霸道Ⅳ



如果这样的游戏我不给满分，那我一定会下地狱的。
——地狱伞兵，Tot.203

经过一年的积累，我们惊喜地发现今年的动作游戏数量之多，品质之上乘，足以令任何口味的动作游戏玩家感到心满意足，2008年可以说是无可争议的动作游戏年。

从年初的《鬼泣4》到年末的《高达无双2》，2008年的动作类游戏真正做到了“圆满”二字，《战神》、《鬼泣》、《忍龙》三大硬派动作游戏系列在本年度均有新作推出，此情此景，简直可以用盛况空前来形容。的确，对于急于在画面上有所突破、有所展现的次世代主机来说，动作游戏和主视点游戏是最能体现画面进步的游戏类型，但也正因为如此，《鬼泣4》与《忍龙Ⅱ》都不约而同地选择了“HD”作为新作的进化方向，画面炫丽、缺乏真正意义上的变化也就成为了这两款游戏的最大弊端。

成熟且创意、惊喜不断，这是一款伟大的游戏所必备的。《GTAⅣ》作为一种“类型游戏”，从三代开始就已经影响了3D动作游戏的发展，它的世界观、游戏进行方式、规则被许多野心勃勃的游戏所效仿，但每次新作推出之后总是能够把它的对手们甩出几条街——就传统意义上的动作游戏而言，《鬼泣4》和《忍龙Ⅱ》也许已经做到了他们的极致，但动作游戏发展到今天，并不仅仅意味着手指的舞蹈和快如闪电的反应，《GTAⅣ》能够给你的，是一整个世界。**【点评人：Gouki】**

提名：横行霸道Ⅳ/鬼泣4/怪物猎人 携带版 2nd G

■2007年度最佳动作游戏:《战神Ⅱ》

2008年度最佳平台动作游戏

小小大星球

因为没有《马里奥》，本该扑朔迷离的“2008年度最佳平台动作游戏”，却因为《小小大星球》的存在而变得毫无悬念。尽管索尼克、班卓熊等多位“平台健将”在今年都有不错的表现，但在这颗光芒璀璨的星球面前，也只有陪太子读书的份了。好事者可能忍不住这样去假设，要是《超级马里奥 银河》晚发售一年会怎样？缔造平台游戏类型的胡子大叔与“超新星”麻布仔之间的抗衡，会让这个类型单项奖的竞争有着怎样一番火星撞地球的景象？今时今日，3D化对于平台动作游戏来说，可能才是顺应时代的选择，不过《小》却成为经典坚定的继承者，跑、跳、加分道具、横卷轴、五花八门的机关以及箱庭概念……它拥有古典平台游戏的一切元素，并用自己的方式加以延伸，也难怪有人将它比作“PS家族的马里奥”。在《小》所强调的三大要素中，“游玩”是广告宣传中着墨最少的，但也是最先让玩家折服的部分。这并不是一款把创作权往玩家手里一扔了事的工具软件，故事模式中的数十个关卡每一个都精致而有趣，其中的小秘密也给予玩家反复游玩的动力。即便没有无限的扩展性，仅凭“游玩”一点，《小》也足够优秀。最纯粹复古的玩法与最新潮前卫的制作理念之间是格格不入，还是相辅相成，《小》给了我们积极的答案。**【点评人：胜负师】**

提名：小小大星球/班卓熊大冒险3/索尼克 释放



这款游戏只有你亲自玩过几关后才能体验到它其中蕴含的强大魅力。
——ACE飞行员，Tot.214

■2007年度最佳平台动作游戏:《超级马里奥 银河》

2008年度最佳格斗游戏

灵魂能力Ⅳ



自创角色系统非常强大，是单机部分最大的乐趣所在。
——Gouki，Tot.208

每年家用机市场其实不乏格斗游戏，只不过缺少挑起大梁的中坚作品。今年可谓格斗游戏丰收的一年，下载游戏的流行给了格斗游戏更多的表现机会，而且也出现了《灵魂能力Ⅳ》这样的优秀作品。《灵魂能力Ⅳ》作为深受好评的3D武器格斗游戏，这次采用了仅发售家用机版的路线，在全世界同时发售的举动也体现了厂商对全球市场的重视程度。游戏除了保持日式游戏一贯的细腻特色，也加入了大量的美式风格，甚至还在游戏中加入了黑武士和尤达大师，在美国如愿取得了不错的销量。游戏除了加强画面之外，也加入了下载更新以及网络对战等次世代要素，令玩家能够在家中体验到玩街机的感觉。此外更加自由的自创角色模式以及要素满载的逝魂之塔模式也吸引了大量普通玩家，对于拓宽格斗游戏市场起到了积极作用。

除了表现抢眼的《灵魂能力Ⅳ》，今年还有《格斗之王98 终极之战》和《街头霸王Ⅱ 高清混合版》两款优秀游戏获得了提名。这两款游戏都是昔日经典的重制版，尽管距离今年都有超过十年的历史，不过由于素质出众，依然受到了玩家的肯定，未来肯定还会出现更多这样的作品。相比之下《Fate/无限代码》、“《罪恶装备》系列”等单纯的移植作则要逊色一些，不过也受到了固定的用户群追捧。**【点评人：纱迦】**

■2007年度最佳格斗游戏:《铁拳5 暗之复苏 在线》

提名：灵魂能力Ⅳ/格斗之王98 终极之战/超级街头霸王Ⅱ 高清混合版



2008年度最佳主视角射击游戏

使命召唤 战火世界

去年最佳主视角射击游戏是《使命召唤4 现代战争》，而今年变成了《使命召唤 战火世界》。这足以说明，“《使命召唤》系列”已经成为目前最优秀的主视角射击游戏。

《使命召唤 战火世界》首先在画面上就足以傲视群雄，再加上制作组Treyarch多年来对二战题材的把握，使得游戏的整体感觉极为到位。在《使命召唤4 现代战争》基础上改进的网络对战尽管对于老玩家来说缺乏新鲜感，但是素质之高是毋庸置疑的。获得提名的《抵抗2》同样有着令人难忘的恢宏场面和跌宕起伏的剧情，网络对战更是达到了创纪录的60人，但是从细节上来看要比《使命召唤 战火世界》逊色得多。

综观今年的主视角射击游戏可以看出，在“网络对战”已成为此类游戏标准配置的当前，新的进化方向是“网络合作”。《使命召唤 战火世界》和《使命召唤4 现代战争》相比最大的区别就在于加入了网络合作模式，游戏支持4人合作单机模式和纳粹丧尸模式，简单但百玩不厌。《抵抗2》则支持8人合作，合作模式的系统自成一体，有3个兵种以及多种武器装备，足够玩家打上一百小时。另一个获得提名的《求生之路》更是以4人联机杀丧尸作为最大卖点，单人游戏基本上没有什么乐趣，这代表着未来的发展趋势。**【点评人：纱迦】**

通关之后的“纳粹丧尸”模式非常好玩且相当有挑战性。

——十六夜，Tot.214

提名：使命召唤 战火世界/抵抗2/求生之路

■2007年度最佳主视角射击游戏：《使命召唤4 现代战争》

2008年度最佳动作射击游戏

战争机器2



作为将“越肩视点”这种全新的动作射击游戏方式发扬光大的《战争机器》，在续作上依然是无可争议的领头羊，这种游戏方式在代入感与大局观之间找到了一个平衡点，当然更重要的也许是避免了主视角射击游戏中低头看不到自己腿部的尴尬。(笑)动作射击游戏这个类型在步入次世代后得到了空前的发展，尤其是“越肩视点”的全新开发让这个游戏类型不再孤立地存在，而是可以更方便地溶入其他游戏类型的元素，例如本次获得提名的《死亡空间》便是将恐怖生存冒险游戏的气氛成功地带入到一款动作射击游戏中，所以这款游戏可以说是今年的惊喜之作。而传统的过关型的动作射击游戏今年意外地被从头至尾都充满了复古风格的《洛克人9》扛起了大旗，即使很多人认为这款游戏的画面简直是游戏发展史的一次倒退，但你仍然不得不承认在关卡设计上Capcom作为传统动作游戏老厂的深厚功底。《战争机器2》虽然没有继续前作的独领风骚，但是在各方面的表现依然是优异而难以匹敌的，作为对前作的完善与补充，二代更显得成熟与历练，获得动作射击游戏类型大赏也是众望所归。**【点评人：多边形】**

单机模式的关卡设计令人满意，玩家好像在亲身出演一部大片。

——纱迦，Tot.213

提名：战争机器2/死亡空间/洛克人9

■2007年度最佳动作射击游戏：《魂斗罗4》



2008年度最佳即时战略游戏

命令与征服3 凯恩之怒

众所周知，家用机上的即时战略游戏一直是一个弱项，最关键的操作问题很难用手柄得到解决。今年尽管出现了《末日战争》这样用语音操作的尝试，但本身的素质以及语音操作的不完善，也只能说是试水之作，没有达到玩家们的期望。

《命令与征服3 凯恩之怒》可以算是今年的家用机即时战略游戏中较为出色的一款。尽管它只是去年的《命令与征服3 泰伯利亚》的资料片，但是优化的画面和新增的兵种让游戏变得更加丰富了。本作还特别针对家用机版的操作进行了进一步的微调，比如改进的滚轮菜单，让玩家即便是用手柄也可以更顺畅的操作。特别为家用机玩家准备的“凯恩的挑战”模式不仅可以单人进行，玩家们也可以在线进行联机挑战，可以说诚意十足。

而在今年的NDS平台上，塔防类即时战略游戏的出现了不少让人眼前一亮，可谓是异军突起。尽管NDS的机能和分辨率难以满足传统即时战略游戏的需要，但无疑制作组已经找到了真正适合的类型。获得提名的《忍者镇》就是典型的塔防游戏，这款游戏灵活地运用了NDS的触控机能和麦克风，很好地体现了休闲战略游戏的特色，非常有新意。**【点评人：丁丁】**

提名：命令与征服3 凯恩之怒/末日战争/忍者镇

■2007年度最佳即时战略游戏：《命令与征服3》



2008年度最佳角色扮演游戏

薄暮传说

2008年由于复刻风潮的盛行，今年的角色扮演游戏并没有什么能掀起太大波澜的作品，所以和很多人预想的一样，年度角色扮演游戏殊荣众望所归地授予了NBGI的首款次世代“传说”新作——《薄暮传说》。

《薄暮传说》之所以可以获此桂冠，是由于它将纯粹的日式风格近乎完美地继承到了次世代主机之上。尽管系统的变化不大，但是高清画质演绎下的过场动画、清新的人物以及精致的场景，其美丽程度还是将玩家的眼球牢牢地吸引住。此外更为重要的是，《薄暮传说》的战斗部分也做得极为成功，手感以及流畅度甚至可以说已经达到了“传说”3D战斗的巅峰，这点无疑是最让挑剔的FANS满意的地方。

另外获得提名的《女神异闻录 PERSONA4》赢在游戏中的人设以及氛围的塑造，不管是系列FANS还是新玩家都能乐于接受。而另一提名游戏《口袋妖怪 白金》的上榜则并不需要太多理由，毕竟“妖怪级”软件的人气不是一天两天就积攒起来的。

至于SE的两款原创作品《无尽的未知》和《最后的神迹》则由于作品本身这样或那样的不足而未能获得提名，不过玩家同样也应该看到，在原创作品数量和质量日趋下降的今天，我们还是应该鼓励新作品的出现，这对整个业界也将是具有积极意义的。**【点评人：九兵卫】**

剧情和战斗在系列中算得上是优秀，隐藏要素一如既往地丰富，绝对是系列支持者不容错过的作品。

——纱迦，Tot.208

提名：薄暮传说/女神异闻录 PERSONA4/口袋妖怪 白金

■2007年度最佳角色扮演游戏：《信赖铃音 肖邦之梦》

2008年度最佳动作角色扮演游戏

神鬼寓言2

今年可以说是次时代真正开始成熟的的一年，而现代游戏另一个趋势就是节奏越来越快。玩家们开始难以忍受干坐在屏幕前望着高清的华丽画面却只能用几条简单的文字指令来和游戏的世界发生互动。另一方面很多原来难以表现的游戏设计，在强劲的家用机机能面前已经变得很容易就可以实现。越来越多的传统角色扮演游戏开始加入动作元素，这让玩家们在游戏过程中的自由体验达到了前所未有的高度。

今年得到我们选出的动作角色扮演类型奖项的《神鬼寓言2》正是自由体验方面一个鲜活的例子。它并非完美，但却有着太多的闪光之处。游戏的制作人Peter Molyneux在制作花絮访谈中曾这样说道：“我们想制作一款能传达情感的游戏。我们希望玩家能产生这样一种感觉‘你真的在乎(游戏中的)一些东西。’”而这款游戏的确做出了这种味道，家庭系统让玩家们可以在游戏中体验到责任感。设计精巧的任务会互相关联，会让你感觉到玩家真的在和一个活生生的世界互动。

而在动作方面，无论是近战、射击、魔法，还是挖掘宝物都很有意思，游戏制作组尽量用简单的按键来实现多样的操作。另一方面，广阔而丰富的地图场景让游戏的冒险味道很足。

今年提名的另一款游戏也分量十足，《辐射3》可以说是用3D的效果还原了当年“《辐射》系列”的风貌，尽管这让游戏的感觉略有变化，但仍然保留了和当年系列的精神联系。**【点评人：丁丁】**

■2007年度最佳动作角色扮演游戏：《危机之源 最终幻想VII》



完全中文化的新派美式动作角色扮演类游戏的典范之作。

——多边形，Tot.213

提名：神鬼寓言2/辐射3/梦幻之星 携带版

2008年度最佳策略角色扮演游戏

超级机器人大战Z



今年的策略角色扮演游戏依然是日式游戏的天下，有着众多支持者的《超级机器人大战Z》理所当然地拿下最佳奖项。“《机战》系列”一直有着在同类游戏中最好的战斗动画、最豪华的声优阵容以及最强大的群众基础。《机战Z》在继承之前作品所有优点的基础上又有了新的进化，是一款以最认真的态度制作的完全新作。战斗画面精细程度又有明显上升，读盘时间以及存读档速度都非常让人满意，系统的体贴程度有明显提高，尽管采用的是复杂的小队制系统，也不会让新手觉得太麻烦。在PS2末期能够玩到如此优秀的作品令人感动，制作人只允许进步、不允许退步的制作思路更值得玩家敬佩。

一直受到老玩家推崇的“《火纹》系列”今年也有新作登场。《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》尽管只是初代重制版，不过除了重新绘制人物造型和战斗场景，还新加入了触发条件苛刻的外传章节，对于新老玩家来说都很有挑战性。PS3原创作品《战场的女武神》更是让人惊喜，水彩风格画面美不胜收，新颖的系统为战棋游戏注入新活力，而战争与爱情主题也让游戏的剧情有着不俗的表现，使得本作在日美两地均获得很高评价。**【点评人：纱迦】**

战斗画面、读盘时间以及存取档的速度都非常让人满意，一些操作上的细节调整(例如自动进行剧情时的速度可调等)都很方便。

——晴天，Tot.211

提名：超级机器人大战Z/火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑/战场的女武神

■2007年度最佳策略角色扮演游戏：《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》

2008年度最佳文字冒险游戏

莱顿教授与最后的时间旅行



作为系列的终结之作，本作的内容可谓是厚道非凡……谜题的设计继承了前两作的优点，不仅数量更多，设计也更为精致巧妙。

——玛娜，Tot.216

文字冒险游戏在国内一直都处于一个不温不火的位置：虽然某些游戏的剧情确实很强大、系统很精深、推理很神奇，可惜语言障碍永远是一个巨大的阻碍，传统的音响小说对于大多数玩家来说无疑一块弃之可惜，食之无味的鸡肋。令人感到庆幸的是，从近年来文字冒险游戏的发展中我们可以看出，文字冒险游戏也早已不再仅仅满足于传统的音响小说模式，而是在形式与内容上尝试了更多的创新与改变，像是在游戏中夹杂更多的影片、将选项和系统制作得更加错综复杂、在内容与游戏方式上大刀阔斧的创新，甚至于大胆地将其他游戏类型混杂进来等等，对于我们来说，这些改变也显然让游戏变得更加好玩了。

而在这诸多革新中，将文字游戏与谜题结合起来的《莱顿教授》系列"无疑是最大的胜利者之一，它一方面以充满悬念的剧情吸引玩家，一方面加入了大量动画令演出效果大为提高，并以解出各种谜题作为推进游戏发展的方式，在引起了玩家挑战欲望的同时，也提出了文字冒险游戏的另一个发展方向。

回顾今年的文字冒险游戏，几乎都不约而同地突出了"变"这个关键字，《令旗所向》大走恶搞趣味风，将"《逆转裁判》系列"的风格与"《无双》系列"的武将来了一次巧妙的结合，而《428 被封锁的涩谷》则在继承《街》系统的前提下，创造了一个酷似互动日剧的演出方式，此外，今年公布的《逆转检察官》则将动作引入了文字冒险中，究竟未来的文字冒险游戏会有什么发展方向？的确很让人期待。**【点评人：玛娜】**

■2007年度最佳文字冒险游戏：《逆转裁判4》

提名：莱顿教授与最后的时间旅行/428 被封锁的涩谷/令旗所向

2008年度最佳动作冒险游戏

古墓丽影 地下世界

动作冒险类型其实目前正处在一个非常尴尬的位置，游戏所含要素越来越丰富的今天，很多游戏中喜欢加上这样那样的各种要素，而传统的动作冒险系列为了开拓和创新也更愿意加入别的元素使自己能够受到更多类型玩家的关注，《生化危机4》的成功转型给更多正在观望的厂商们做出了最佳示范。目前像"《古墓丽影》系列"这样坚定不移动作冒险领域的系列已经屈指可数，但同时《古墓丽影》又有点过于不思进取，纵观这十一年来的系统，基本没有变化，但好在本作在各方面的综合素质还属上乘（除了系列的通病BUG问题）。同时提名的两款游戏也是动作冒险领域的老品牌，而且本代都有比较大的创新和突破，但由于两款作品都出现了比较明显的问题，因此《古墓丽影 地下世界》便凭借着稳定发挥拔得头筹。晶体动力接手系列之后他们做得已经足够出色，他们使已经陷入低谷的"《古墓丽影》系列"重新拉到了应有的水平线以上，但该系列目前不得不面对的瓶颈就是创意上的枯竭，即使质量上乘，但年年都"卖拐"观众难免会感到审美疲劳。下一作就是最佳的契机，在本作中克劳馥庄园被毁，劳拉寻找母亲的故事也告一段落，束缚已经被打破，晶体动力大可放开手脚在下一部作品中来一次彻底的革新。**【点评人：火云】**

■2007年度最佳动作冒险游戏：《寂静岭 起源》



游戏依然为我们奉献了叹为观止的原生态世界，并且画面表现力全面超越了前作。

——Gouki，Tot.215

提名：古墓丽影 地下世界/波斯王子/寂静岭 归乡

2008年度最佳策略游戏

超级大战争 毁灭之日



如今缺乏动作性与紧张感的游戏越来越难以生存，因此节奏相对较慢、需要深思熟虑的策略类游戏正在成为一种濒危的游戏类型，在2008年里，我们已经很难找到找到几款真正能够惹人注目的策略类游戏，幸运的是一些节奏较快或者独具创意的新形态策略游戏为这种游戏类型带来了崭新的活力。

说起Intelligent System，亚洲玩家首先想到的肯定是《火焰之纹章》。但在欧美，"《超级大战争》系列"才是他们的成名作。《超级大战争 毁灭之日》虽然已经不复当年之威，但明快的游戏节奏、干脆利落的操作方式、瞬息万变的战术变化，让它在整个游戏类型没落之时依然能焕发熠熠光辉。网络对战功能的加入也是INS与时俱进的表现，联机与快节奏已经成为策略类游戏发展的大方向，《超级大战争 毁灭之日》堪称典范。

比起《超级大战争》，《勇者别嚣张Or2》魔王斗勇者的逆向思维更显难能可贵，策略类游戏需要这种创意鲜活的作品。较为可惜的是它仅仅是个小品级游戏，很多细节方面还是经不起推敲。一款真正优秀的游戏需要的不仅仅是突破性的创意，创意有余而底蕴不足是SCE众多创意小品的通病，想要把创意游戏变成畅销游戏，SCE还需努力！**【点评人：星夜】**

提名：超级大战争 毁灭之日/勇者别嚣张Or2/文明 变革

■2007年度最佳策略游戏：《勇者别嚣张》



2008年度最佳音乐游戏

啪嗒嘭2

音乐游戏曾经“很IN很时尚”，但在更新曲目、增加难度的两大思维定式下，却让一大批著名的音乐游戏系列渐行渐窄。今年获得提名的音乐游戏佳作，无不走的是休闲路线，低门槛成为了它们的共同点。以难度著称的《DJ MAX》新作俨然变成了一款强调声光效果的新手向作品，而《节奏天国 金》体现的则是任天堂式创意与便携、触摸概念的高度统一。至于《啪嗒嘭2》，鉴于前作在2007年度的“TV GAME大赏”中一举夺得十大原创游戏之一、最佳音乐游戏和最佳创意游戏三项大奖，今年在最佳音乐游戏的类型单项奖上蝉联可以说是不出所料。当然，我们无法将“《啪嗒嘭》系列”定义为纯粹的音乐游戏，通过将节奏、动作、策略、角色扮演诸多要素像黏土玩具一样巧妙组合，已经突破了类型游戏的框架，很难将它与《DJ MAX》、《吉他英雄》等传统音乐游戏一较高下。而法国艺术家笔下的奇特画面，以及用一个童声就构筑起的全部节奏音效，都在宣告它是天生的异类，但谁又能断然否定，在不久的将来，这才是音乐游戏的主流呢？事实上，《啪嗒嘭2》的大幅进化体现的正是为迈向主流所作的努力。与之相比，内容并不单薄的一代却只能算是一个超大的试玩版。仅凭“厚道”二字，《啪嗒嘭2》的获奖也可谓实至名归。【点评人：胜负师】

我实在找不到不打满分的理由。
——胜负师，Tot.216

提名：啪嗒嘭2/DJ MAX 携带版 酷懒之味/节奏天国 金

□2007年度最佳音乐游戏：《啪嗒嘭》

2008年度最佳体育游戏

世界足球 胜利十一人 2009

年度体育游戏的评选向来都是没有悬念的，2008年对于体育游戏玩家来说也算是个精彩的年头——除了没有一款像样的奥运游戏应景让人感觉稍微有点遗憾之外。面对有着长足进步的《FIFA》以及人气越来越高的篮球游戏，《WE》在国内的地位仍然不可撼动。去年次世代版的《WE2008》就好像是《无极》，现在，《梅兰芳》终于来了。

近年来每一作《WE》都会在授权这个环节上闹出点乱子，比方说《WE2009》里面没有哪怕一支德国俱乐部，不知道《PES2009》的德国版会不会因此而销量大减？——是的，也许Konami永远都征服不了国际足联，但却总能征服国际足联的官方授权游戏。而说到“官方授权游戏”，这一次《WE2009》成为了欧洲冠军联赛的官方游戏，在游戏中能够听到那有宗教颂歌般感觉的主题曲《Champions League》和官方片头，实在是令球迷玩家们头皮发麻，泪流满面。

《PES2009》发售之后，我们举办了“一球成名”的玩家精彩进球评选活动，也许有了一年不太痛快的经历，玩家的热情显得空前高涨，彻底爆发了，活动开展以来已经收到了超过2000个进球存档！玩家们似乎是在证明，中国男足不行，但中国玩家还是行的！【点评人：Gouki】



虽然游戏在授权方面与画面表现力方面还有待进一步提升，但本作绝对是真正球迷的选择！
——多边形，Tol.212

提名：世界足球 胜利十一人 2009/FIFA 09/NBA 2K9

□2007年度最佳体育游戏：《世界足球 胜利十一人 2008》



2008年度最佳竞速游戏

机车风暴 太平洋裂谷

竞速游戏作为一个传统的游戏类型发展到今天已经划分成为明显的两大风格。一种是追求高度拟真的写实派，一种则是完全无视交通法规幻想派。无论是哪一种类型的竞速游戏，就这个游戏类型而言它的发展空间相对于其他类型的游戏确实受到了很大的限制。所以就目前情况来看，众多知名系列除了不断在画面上取得进步之外，其实它们在游戏方式上确实难有提高。2008年中原创竞速大作《极速赛车手 起跑点》以其出色的游戏画面，优秀的碰撞表现跃入我们眼帘，逼真的车内驾驶视点给人以意外的惊喜。欧美厂商的制作实力确实强悍，Codemasters以他们的实力告诉玩家：做赛道赛车游戏，我同样是一等一的高手。完全以超速驾驶和碰撞效果一举成名的“《火爆狂飙》系列”最新作品《火爆狂飙 天堂》在系统上进行了大胆的革新，这可以说是一把双刃剑，一方面大大增加了游戏的自由度，另一方面也让部分系列老玩家无法适应，总的来说《天堂》的进步略低于广大玩家的期望。秋季登场的PS3独占越野竞速游戏《机车风暴 太平洋裂谷》拥有其他竞速游戏所没有的比赛环境，多达8种车辆的混合型越野比赛实现了竞速游戏更多的可能性，游戏的乐趣与观赏性也大大超过了前作。在玩家越来越挑剔的今天，《机车风暴 太平洋裂谷》为我们带来的难得的新鲜体验。以上这3款游戏就是2008年度最耀眼的竞速游戏。【点评人：ACE飞行员】

玩这款游戏，心也会随之狂野，还有对不可预知的无限向往。
——Gouki，Tot.214

提名：机车风暴 太平洋裂谷/极速赛车手 起跑点/火爆狂飙 天堂

□2007年度最佳竞速游戏：《GT赛车5 序章版》

2008 TV GAME

下载游戏大赏

借助次世代带来的网络革命，下载游戏已经成为业界的重要组成部分。无论是索尼的PSN游戏，还是微软的XBLA游戏，甚至是任天堂的Wii Ware。下载游戏每时每分都在为厂商们创造着利润。玩家根本不用走出家门，只要用手柄一点，即可将自己心仪的游戏请回家中。厂商不用担心盗版，不用负担印刷成本，不用担心流通渠道，尽管售价低廉，但是赚到的真金白银并不比正式游戏少。以往的下载游戏多以照搬过去的经典作品为主，而现在的下载游戏中已经涌现出了大量优秀的原创游戏。如果你依然顽固地把下载游戏和低成本、低素质划上等号，那么我要告诉你：你已经与这个时代脱节了。【点评人：纱迦】

2008年度下载游戏No.1

生化尖兵 重装上阵



20年前，Capcom为玩家带来了一款惊世之作。这款名为《希特勒复活》的游戏去掉了当时2D动作游戏中必备的跳跃元素，改为使用飞爪来取代跳跃的动作。更难得的是这款游戏前卫地加入了大量冒险、角色扮演的要素，给每一个在当时接触到它的玩家留下了难以磨灭的印象。

20年后，这款游戏的重制版以下载游戏的方式在PSN和Xbox LIVE上登场，只是因为政治原因，游戏被更名为"生化尖兵"。负责制作的瑞典工作室GRIN里都是本作的狂热FANS，他们联手为老玩家带来了无穷的感动。游戏不光是画面音乐重制，就连关卡也全面翻新，增加大量隐藏要素。游戏还提供了几十个足以令顶级动作游戏达人汗颜的高难度任务，并支持全球分数排名。对于新玩家来说，本作同样是令人惊叹的，因为你无法从其他动作游戏中得到类似的感受。如果每个经典游戏都能以这样的素质重生，那作为玩家的我们算是今生无憾了。2009年春天，3D化的《生化尖兵》新作将会在PS3和X360上推出，本作已经为它做了一个最好的广告！





2008 下载游戏 No. 1

2008年度下载游戏No.2

2008 下载游戏 No. 2

时空幻境

这是一款有资格被称为艺术品的游戏。游戏的玩法是如同《超级马里奥》一样的横版过关，就连目的也是一样的。不过游戏中有众多谜题等着你去解开，在每个世界里玩家拥有不同的力量去影响时间，必须活用这些能力才能顺利过关。时间这个概念从来没有在哪个游戏中有着如此重要的作用，精巧的谜题设置令人赞叹不已。设计者Jonathan Blow和画家David Hellman的完美配合打造了这款优秀的作品，有如手绘般的画面风格让你在游戏世界里流连忘返。



2008年度下载游戏No.3

超级街头霸王II 高清混合版



《街头霸王Ⅱ》是格斗游戏的始祖，也是全世界公认的经典。虽然它已经被复刻过太多次，不过这回的高清混合版无疑是最美丽的一次。游戏真正对应1080p解析度，每一帧画面均经过了精心的重绘。游戏理所当然地对应网络对战，不过令老玩家惊喜的是游戏还为每个角色设计了新的招式，当然老版本角色也是可以选择的。经典+诚意使得本作接连打破了PSN和XBLA下载游戏的当天和当周销量记录，达到了惊人的25万套。要知道本作曾经数度延期，以至于Capcom险些砍掉这款游戏，幸好Capcom最后没有这么做。

2008 下载游戏 No. 3

2008年度下载游戏No.4

2008 下载游戏 No. 4

最后的救世主

这款玩法与《贪食蛇》比较类似的游戏开发成本极低，不过由于和GOOGLE EARTH巧妙地结合起来，使得游戏的内涵大幅提升。游戏中玩家要扮演一名英雄，在GOOGLE EARTH的地图上营救被怪物袭击的人们。与游戏本身相比，索尼推广本作的手段更令人印象深刻。首先是在各大媒体上宣称本作如何具有游戏性，之后公布了令人意外的低廉价格。游戏发售前又把位于喜马拉雅山下的制作室公诸于世，吊足了玩家的胃口和好奇心。现在游戏已经推出了世界多个城市的地图供玩家挑战，如果有一天轮到你的城市了，你不想买一套玩玩吗？



2008年度下载游戏No.5

洛克人9

这是一款逆天而行的游戏，当玩家正在为哪个游戏画面最好而争论不休的时候，Capcom却推出了这款本世代画面最差的游戏。游戏的画面仅比F C 版略胜一筹，Capcom美其名曰这是忠实于系列，让老玩家有怀旧的机会。也正因为画面实在过于惊世骇俗，本作成了少见的同时登陆于P S N 、XBLA、Wii Ware的下载游戏。不过事实上证明Capcom这招反其道而行之的确高明，本作的销量之好远超人们的想像。不过更令人发指的是Capcom还为游戏准备了数不清的付费追加包，比如花上10美元就能获得一个新角色——准确地说是几个色块。



2008 下载游戏 No. 5

如果要列举2008年游戏界的流行词，“复刻”绝对要算得上其中之一。毕竟今年复刻游戏实在是多得让人眼花缭乱，以新姿态再次出现在我们面前的名作，一经发售总能在玩家中引起了不小的话题。其中部分作品的素质与销量还超过了同类的原创游戏，因而非常值得我们的关注。

不过仔细观察一下我们就会发现，2008年复刻游戏几乎都集中在NDS平台上，相较而言PSP上倒不是很多。几款比较热门的Square Enix招牌作品的轮番复刻，不由让人觉得厂商有卖老本的嫌疑。但话说回来，复刻游戏的盛行受益最大的还是我们玩家自己，尤其是掌机玩家。只是复刻对于亟需新血液与新技术业界本身而言是否是一个好的信号，那则是另外一说了。【点评人：九兵卫】

2008 TV GAME 复刻游戏大赏

2008年度复刻游戏No.1

超时空之钥





让《超时空之钥》来获得这个“年度复刻游戏”的殊荣，争议应该不是很大。虽然沾了点年底发售的光，但是这款13年前由Square和Enix的惊世合作诞生出来的传奇之作还是给我们广大的角色扮演游戏玩家带来了久违的撼动。不管你是“DQ饭”还是《FF》的支持者，甚至哪怕你平时不怎么接触该类游戏，《超时空之钥》都能向你完美诠释何谓“经典”、何谓“感动”，这一点相信所有尝试过本作的玩家会都有切身体会。

撇开鸟山明、坂口博信、堀井雄二这些名声在外的制作人，游戏中极具关联性的时空之旅、充满变化的战斗、多结局的设定也都令人叹服，即便用“前无古人后无来者”来形容也丝毫不为过。当然，除了原作本身达到的高度以外，这次复刻到NDS版上游戏也进行了大幅的补充与强化，加入新迷宫以及全新的怪物育成模式的同时还提供了活用NDS机能的双屏操作模式。尽管算不上什么翻天覆地的变化，但这些新增的要素确实让游戏的可玩性实实在在地提升了一个档次。



2008年度复刻游戏No.2

勇者斗恶龙V 天空的新娘



《勇者斗恶龙Ⅴ》原作最早于1992年登陆SFC，并于2004年移植至PS2平台。作为“天空三部曲”的中坚之作，本作的出现将整个系列自3代以后又推向了一个新的高潮。这款系列中剧情跨度时间最长、操作角色更替最多的作品，登陆NDS平台后不但保留了3D的画面效果以和系统及故事设定，还特地给玩家们带来了传说中的第三位新娘——狄波拉，这让很多系列的老玩家也忍不住重新迈入那熟悉的冒险世界，也算是个意外的惊喜吧。

2008年度复刻游戏No.3

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑



1990年，当“《火焰之纹章》系列”初代登陆FC平台时，想必我们大部分玩家还没有真正开始接触电视游戏，很多人喜欢上该系列也都是后来的事情。这次老任将初代搬上NDS的平台，乍看只是调整了画面并新加了几个角色，但其在细节上的调整也是很多的。设立更体贴的难度模式、增加记录点、显示伤害信息，这些都是为了拓展系列新的FANS群体。虽然整体来说，游戏核心向色彩相较其他作品来说还是很浓，新手需要时间来适应。

2008年度复刻游戏No.4

风来的西林DS2 沙漠的魔城



复刻2001年GBC平台原作的《风来的西林DS2 沙漠的魔城》在可以称得上是当时迷宫游戏的最高峰，不少玩家都将其当成掌机平台上打发时间的最佳伴侣。这次NDS的复刻版将游戏中几段关键剧情进行了重新演绎，画面和音乐令FANS极为感动，道具系统也得到了进一步强化，激发了玩家再次挑战的欲望。此外，本作还支持和Wii版的系列正统续作《风来的西林3 机关屋中沉睡的公主》进行联动，更加给游戏增添了几分耐玩度。

2008年度复刻游戏No.5

格斗之王98 终极之战



以《格斗之王98》在国内的人气，想不知道它的大名都是很难的事情。对于广大的格斗游戏爱好者而言，《格斗之王》就代表了一个时代。近几年受国内高手的带动，《格斗之王98》也再次开始流行，继今年春季推出街机版之后，经过重制与调整《格斗之王98 终极之战》很快就来到了PS2平台，新加入的角色和模式令游戏无愧于“终极”的称号。就算不去街机厅，我们也同样能在家里体验到那种熟悉的气氛，重燃起那被深藏着的格斗之魂。

2008 TV GAME 游戏艺术大赏

游戏艺术，艺术游戏。游戏是否是互动娱乐的最高形式，现在还不能妄下结论，但是早已经有人迫不及待地将游戏归类于“第九艺术”，因为游戏包含了绘画、雕刻、建筑、文学、音乐、戏剧、舞蹈、电影这传统八大艺术中所有的精华要素，并以互动娱乐的形式展现给玩家。虽然说艺术在我们身前，娱乐在我们身后，但这两者之间并没有不可调和的矛盾与纠葛。不同的艺术品自然有不同的闪光点，这便是游戏艺术大赏的由来。

2008年度最高艺术成就

潜龙谍影4 爱国者之枪



作为一款制作人倾尽全力的作品，《潜龙谍影4 爱国者之枪》几乎用尽了“游戏”这种艺术形式所能用到的以及所能表现的所有方式，整个游戏从开始的第一分钟到结束的最后一分钟都在用当今游戏业最具表现力的形式向玩家讲述着一名年迈特工在其生命最后阶段的故事，在游戏过程中，你很容易就被游戏气氛所吸引、所感染、所包围，甚至有时候都忘记了自己是在游戏。我们已经不需要用那些华丽的词藻去给这款游戏贴上荣誉的光环，在游戏业发展的这短短三十余年历史里，本作把“互动娱乐”这种新兴的娱乐方式几乎推向了最高峰，何等的游戏才能真正称得上是一款艺术品，它需要达到怎样的高度？本作就是最好的答案。虽然在将来，它肯定会被后来者超越，但至少在这一刻，它是无可置疑的，甚至是无可比肩的。**【点评人：多边形】**

2008年度最佳创意

小小大星球

在我们的印象中，最佳创意游戏这个奖项总是和试验性质的小品联系在一起，比方说号称“连企鹅都会玩”不需要手柄的振动感应游戏——《让我们敲打》，或是用掩耳盗铃式的视觉欺骗创造主观存在与不存在的动作解谜游戏——《无限回廊》都包含在创意小品的范畴内。创意游戏中也能有大制作吗？《小小大星球》证明这一点，这倒不是因为其发售前铺天盖地的广告宣传，而是它在搭建起一个成熟的平台后，将创意大旗交到了大众的手中。《马里奥》、《光环》、《战神》……只要你愿意，并有足够的动手能力，利用宽阔的场地和琳琅满目的道具便能重现经典。可能到现在为止，还有人对《小》的游戏类型有些迷惑，因为在玩家的自创关卡中，开车竞速、弹珠台、打篮球、音乐游戏都可以实现，甚至在官方的《MGS4》主题关卡中，我们还能举枪扫射或是来一场“VR训练”。在玩家参与和网络环境下，《小》的创意永远不会枯竭，看似深不可测的“GAME 3.0”概念也因为它的演绎而无比生动。**【点评人：胜负师】**

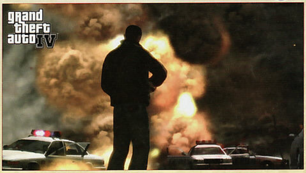


□2007年度最佳创意：《啪嗒砰》

提名：小小大星球／让我们敲打／无限回廊

2008年度最佳剧本

横行霸道IV



男人都爱黑帮电影，都说《教父》是男人的圣经，现在，经过这几年的血雨腥风，男玩家们也终于在今年迎来了自己的“圣经”，在这个“俄罗斯人在自由城的奇遇”里，我们可以发现许多似曾相识的黑帮电影元素，只不过这一次Rockstar的编剧Dan Houser和Rupert Humphries把几前作玩烂了的意大利黑帮换成了新兴的俄罗斯势力，让尼科这个东欧移民从踏上这个梦想国度土地的那一刻起所遭遇到的一切都变得顺理成章起来。初识尼科，你也许会认为他只是一个为了钱什么都可以去做的退伍老兵，但随着剧情的进展，你会发现他是一个内心垮掉的人，不惜一切代价让自己与过去一刀两断。我可以很轻易地举出一大堆例子来说明尼科的为人处世，笼统起来说就是“以眼还眼，以牙还牙”，如今这样的老男人比起那些超能力小白脸来说，总是能够获得更多的支持。在这里我还要特别提到游戏里的各种角色对白，这些或精彩或沉重或经典的对白是拉开与其他游戏差距的大功臣，不仅是质高量也足——如果你决定抽时间听完尼科所有的游戏对白，恐怕听个一天一夜都不够。**【点评人：Gouki】**

□2007年度最佳剧本：《危机之源 最终幻想VII》

提名：横行霸道IV／潜龙谍影4 爱国者之枪

2008年度最佳CG动画

异说 最终幻想

《异说 最终幻想》虽说只有在开头和结尾能看到CG，但精细且唯美的画面让人难以移开双眼，华丽的战斗场面与绚丽的分镜也令人印象颇为深刻，尤为出彩的是游戏的开篇，短短一段CG中不仅将所有人物尽数介绍，而且人物性格也被刻画得相当突出，今年最佳CG动画名至实归。除此之外，《北欧女神 负罪者》等掌机平台的游戏也在CG动画上有着相当不俗的表现。

回忆起去年评比最佳CG动画大奖的时候，小编们还曾围绕着究竟是《危机之源 最终幻想VII》还是另一款游戏的CG更精美这个论题展开了漫长的讨论，而到了今年，几乎所有小编都毫不犹豫地将票投给了《异说 最终幻想》，没有辩论，没有其他争议。最佳CG动画大奖已经连续两年被掌机平台上的游戏所占据，而且评选的结果也越来越没有争议，这也正证明了次世代已经不再需要依靠CG动画来实现游戏需要的效果这个事实。CG动画，这个我们慢慢看着它从陌生走向熟悉的词，现在或许正即将经历由熟悉重新变得陌生的过程。**【点评人：玛娜】**



提名：异说 最终幻想／白骑士物语 古之鼓动

□2007年度最佳CG动画：《危机之源 最终幻想VII》

2008年度最佳音乐效果

使命召唤 战火世界



正如演员李雪健在广告中说的那样："没有声音，再好的戏也出不来。"赢得本年度最佳主视角射击游戏的《使命召唤 战火世界》在这一点上可以说是领悟到了这句话的精髓。任何一种完美都是来自对细节的精雕细琢，而作为极为强调代入感的主视角射击游戏，本作除了在画面上为二战史实气氛全力打造之外，对于音效尤其是背景音乐部分对气氛的烘托更是点睛之笔，你只要想像一下，最后一关对柏林议会大厦的冲锋，没有那雄壮的苏联风格音乐做背景，那整个游戏顿时就会变得干巴巴的，甚至没有继续游戏的动力。【点评人：多边形】

■2007年度最佳音乐效果：《使命召唤4 现代战争》

提名：使命召唤 战火世界/寂静岭 归乡/死亡空间/抵抗2

2008年度最佳视觉效果

战争机器2

一代的时候，本作可以说是次世代画面的领航者，在其他厂商都还不知道什么才算是"真正次世代级别画面"的时候，前作给整个游戏业好好地上了一课。到了二代，虽然在游戏画面上不再那么傲视群雄，但仍是当今游戏业的顶尖范例，具备着号称"虚幻引擎3.5"的新动力，游戏依然在视觉效果上拔得头筹。多样化的关卡设计给游戏带来多样化的感受，无论是在城市中还是在洞穴中，无论是乘坐战车还是驾驭飞兽，游戏带给你的是实打实的视觉享受。如今的游戏，不再单纯追求画面技术上的进步与突破，而是更加注重整体视觉效果的营造与雕琢，从这一点上来说，《战争机器2》依然是最具竞争力的。【点评人：多边形】



■2007年度最佳视觉效果：《使命召唤4 现代战争》

提名：战争机器2/死亡空间/潜龙谍影4 爱国者之枪/抵抗2

2008年度最佳美术设计

波斯王子



你也许不太认同《波斯王子》的游戏方式，你也许更愿意叫他"波斯猴子"而不是"波斯王子"，你甚至觉得游戏节奏更适合一款音乐游戏的按键节奏，但在本作面前，即便你有这样那样的怨言，却也无法否认浪漫的法国人在美术设计方面独具风格的别样魅力。动画渲染这种画面的表现方式并非本作独创，但是在人物与场景、流程与过场这些一动一静之物的过渡上，更加能够感受到欧洲浪漫艺术的飘逸魅力。在猴子……不是，在王子与公主结伴而行的跋山涉水之间，行云流水般的游戏节奏令人获得一种如丝一般顺滑的体验。【点评人：多边形】

提名：波斯王子/战场的女武神

2008年度最佳演出效果

潜龙谍影4 爱国者之枪



我想在将来很长一段时间里，不会再有一款游戏中仅仅过场动画部分就有九个小时之久了。对于电影这种"被动欣赏"的艺术来说，强调"互动娱乐"的游戏有着得天独厚的优势，因为对于玩家来说，他是参与者，不是欣赏者，如何能在玩家参与的同时获得欣赏的快感，《潜龙谍影4 爱国者之枪》做到了这一点。电影化语言在游戏中的充分运用，诸位"演员"独具个性的演出，以及更多在普通电影中根本无法表现的魄力桥段，令本作的演出效果达到了令人匪夷所思的高度。也许你不一定喜欢这个类型的游戏，但你却无法拒绝这充满吸引力的演出方式。【点评人：多边形】

提名：潜龙谍影4 爱国者之枪/战争机器2

2008年度最佳电影改编

谍影重重



作为电影与游戏之间的艺术融合，电影改编游戏的平均质量长久处于尴尬境地，这让其中的佳作更显珍贵。2008年，我们不仅可以在由大热影片改编的众多应景之作中找到诸如《功夫熊猫》、《007 大破量子危机》这样的水准线之上的游戏作品，让我们有理由在观影过后拿起手柄再度回味，更重要的是收获了《谍影重重》这匹黑马，"伯恩饭"头顶青天！也许你会对游戏细节有些微词，不过镜头与环境的组合却完美再现了影片中疾风迅雷般的特工格斗技，哪怕稍一眨眼，都有可能错过最精彩的瞬间。亲手操纵平民特工上演一场动作大戏，还有比这更酷的吗？【点评人：胜负师】

提名：谍影重重/007大破量子危机/功夫熊猫

2008年度最佳动漫改编

火影忍者 终极忍者风暴

今年的动漫改编游戏在总体数量上不输往年，只是整体素质与往年也相差无几，其中比较优秀的还是集中在了《龙珠》、《火影》这样的名门大户上。日本、欧美均有数量众多的FANS，让它们敢于在次世代主机上进行较大投入的尝试，于是我们便有了在顶级卡通渲染和高清画面表现下，用"玩动画"的方式享受游戏的机会。如果你在画面之外要求更多，《龙珠Z》的玩法进步太小，而育碧的《火影》第二作又有些流水线痕迹。相较之下，"《终极忍者》系列"转战PS3后，为《火影》游戏增添了更多可能，也许只有亲自体验过后，才会觉得100个任务都太少了！【点评人：胜负师】



提名：火影忍者 终极忍者风暴/火影忍者 破碎的羁绊/龙珠Z 界限突破

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

12.14 美国Spike TV召开游戏颁奖礼，《未知海域2》、《战神III》、《横行霸道IV 迷失与诅咒》、《拳击之夜4》等大作预告片在该颁奖礼中首次公开。

12.17 Take-Two宣布其财年收入大幅提升到15.38亿美元，其中仅《GTAIV》就占了7.1亿美元。然而由于第四财季收入低于预期，因此其股价单日暴跌18.37%。

12.17 微软宣布X360已经取得亚洲27%的游戏市场份额，销量正以每月53%的速度增长。

12.18 PS3独占游戏《薄雾》开发商Free Radical公司宣告破产。

12.19 EA宣布将原定600人的裁员数量增加到1000人，关闭9个工作室和发行分公司。

12.19 日本公平交易委员会断定夏普与日立合谋控制NDS液晶屏价格一事属实，对夏普处以2.61亿日元的处罚。

12.19 SCE台湾分公司宣布将于2009年春季推出《杀戮地带2》和《恶魔之魂》的中英文合版。

12.20 日本集英社举办的“JUMP FESTA 2009”在千叶幕张会展中心举办，现场首次提供《勇者斗恶龙IX》试玩，并公布《蓝龙》新作、《传说》新作等。

NOTEPAD

PS3已经在货架上等死！

美国CNN电视台最近在一则报道中用以上毫不留情的口吻批判PS3，并表示“PS3没有一款让人不得不买的游戏”。该言论发表后立刻在欧美媒体中引发论战，不少游戏媒体对CNN“不负责任的言论”群起而攻。

我们没有计划要在明年春天降价，绝对没有，不管外面是怎么传的。



对于PS3将于2009年春降价的传闻，SCEE总裁David Reeves日前信誓旦旦地表示他们并无降价打算。

业界声音

特报 SPECIAL 2008年最后的ACG盛会！JUMP FESTA 2009召开！

每年12月，日本ACG行业最令人关注的盛事当属集英社主办的“JUMP FESTA”。今年的“JUMP FESTA 2009”于12月20～21日在千叶幕张会展中心举办，与往年一样有大量游戏公司参展，并且有不少令人惊喜的新作公布。

任天堂将展位大半的空间用来作为NDSi的体验区，但没有多少新作展出，Wii的出展新作主要围绕《皮克敏》、《大金刚 丛林节拍》等NGC游戏的复刻版，人气并不是很高。SCE展台则是被布置成为纯和风的感觉，展出游戏主要围绕PSP的《死神BLEACH 灵魂嘉年华》和《死神BLEACH 灵魂升温5》。Capcom展出了与今年TGS相同的《怪物猎人3》试玩版本，同样人气爆棚，只用了1个小时就将全天的试玩整理券派发完毕。PSP的《战国BASARA 战斗英雄》在女性观众中非常受欢迎，展区内的试玩者几乎全都是女性。



▼《怪物猎人3》的试玩区被布置得像个渔村。





▲充满和风的SCE展台。

▶任天堂展台以NGC复刻游戏为主打。

Square Enix：《DQIX》首次提供试玩

SE与集英社的关系向来密切，《勇者斗恶龙》当年就是借助《少年JUMP》而成名，这次SE将《DQIX》首次试玩的机会留给了JUMP FESTA，当然成为本届展会最大的亮点之一。SE在现场准备了单人玩和多人玩两个试玩版本，现场出现了壮观的排队人龙。另外，在SE展区中照例设置了“封闭剧场”，《最终幻想XIII》的实际战斗场面在其中首次公开，并且公布了一些新角色。另外“《王国之心》系列”和《寄生前夜 第三次生日》等超大作都有最新影像公开，SE的这个“小黑屋”因而成为现场人气最高的地方之一，全天的排队观赏整理券也在一个小时内派发完毕。另外有一个细节需要指出的是，在现场播放的《王国之心 358/2天》最新预告片的最后，出现了“2009年春，DSi同捆版发售”的字样，看来该作的发售日已经从2009年2月推迟为“2009年春”。



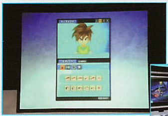
▲《最终幻想XIII》的实际战斗画面在这个小黑屋中全球首映。





NBGI：《蓝龙》NDS新作闪电公布

拥有最多动漫游戏品牌的NBGI也是JUMP FESTA的主力参展商，去年NBGI利用该展会闪电发表X360的《薄暮传说》，今年则是突然公开了NDS的《蓝龙 异界的巨兽》。在“《传说》系列”的舞台活动中，《心灵传说》的制作人马场英雄以及几位主要声优进行了脱口秀，之后在屏幕中突然播放了《蓝龙 异界的巨兽》的影像。本作仍然有坂口博信和鸟山明参与制作，制作人则是马场英雄。与NDS前作《蓝龙PLUS》不同，本作将会是一款正统RPG作品。游戏故事从X360版《蓝龙》的两年后开始，系列的几位主要角色都将登场，但游戏主角将会是由玩家自己设定的原创角色。战斗系统则是改为实时战斗，从影像中可以看出其动作性极高，马场英雄将会把“《传说》系列”中积累的战斗系统经验融入本作。本作也将对应多人模式，据称可以三人组队进行冒险。更加令人意外的是，这款刚刚闪电公布的新作居然在现场也提供了试玩版。



▲本作主角将会是玩家自己设定的角色，看起来与《DQIX》有点异曲同工之妙。

▼《蓝龙 异界的巨兽》令人意外地提供了试玩版。



◀《蓝龙 异界的巨兽》目前已确定将于2009年内发售。

特报 SPECIAL PS3明春三款中文大作

索尼电脑娱乐台湾分公司(SCET)于12月19日宣布，将于2009年春季推出3款PS3中文大作，分别是明春PS3第一大作《杀戮地带2》、FromSoftware的角色扮演游戏新作《恶魔之魂》与PSN的益智游戏《垃圾筒》。这三款游戏都将以中英文合版的形式推出，与欧美和日本的原版同步上市。



我希望下一款游戏最好还能在X360上做，因为这比在PS3上开发要容易得多。



《最后的神迹》制作人高井浩日前表示，他的团队是第一次开发X360游戏，其友好的开发环境大大超出他们的想像，因此希望今后能继续为X360开发游戏。

业界声音

软件 SOFTWARE 《GTAIV》净赚7亿美元，神秘新作开发中

12月17日，Take-Two公布了上财年的财务报告，在这个截至10月31日的财年里，Take-Two的销售收入高达15.38亿美元，比之前一个财年的9.8亿美元大幅提高。净利润虽然只有9700万美元，但比起之前1.38亿美元的巨额亏损已经有很大的改善。

Take-Two上财年的业绩出色早在人们的预料之中，《横行霸道IV》的热销是主要原因。根据Take-Two首席财务官Lainie Goldstein透露，《横行霸道IV》为他们创造了7.1亿美元的销售收入。来自PS3游戏的收入在Take-Two的总收入中占有最大比例，比X360高0.66亿美元，比Wii高2.35亿美元。海外收入占总收入的43.5%，通过将"《GTA》系列"的日版发行权授权给Capcom也让Take-Two获得了3320万美元的收入。Take-Two预计下个财年Rockstar的销售收入将会占整个公司的45%，2K Games占25%，2K Sports占20%，2K Play占10%。

虽然Take-Two的全年业绩出色，但由于第四财季业绩远低于人们的预期，暗示着Take-Two在没有《GTA》的情况下依然实力不足，因此其财报公布的几个小时后，Take-Two股价暴跌18.37%。目前Take-Two的股价已经下跌到不足9美元，而在今年2月份曾经达到过26美元。Take-Two表示，在第四财季里他们之所以出现了1500万美元的亏损，是因为有450万美元的"业务重组费用"，以及150万美元的律师费，这显然是为了对抗EA的并购而消耗的费用。据透露，在整个2008年，Take-Two在与EA的收购拉锯战中共损耗了1110万美元。

另外还有480万美元的费用据称是奖励给Rockstar创始人豪瑟兄弟。Take-Two在财报公布当天宣布其已经与豪瑟兄弟续签合同，他们将为Take-Two效力到2012年1月31日，《GTAIV》制作人Leslie Benzies以及几位Rockstar的主要开发人员也已经续签合同。另外Take-Two表示他们将资助Rockstar成立的新公司开发原创新作，这款游戏有可能是在2007年7月公布的PS3神秘独占新作。另外，Take-Two董事局主席Strauss Zelnick还透露，他们将根据NDS《横行霸道 唐人街战争》(目前确定于2009年3月17日发售)的销量决定是否在Wii上开发《GTA》。



事件 EVENT EA裁员千人，《极品飞车》遭牵连

自从金融危机爆发以来，EA噩耗频传，继之前裁员600人的消息公布后，EA于12月19日宣布裁员规模将继续加大。在2009年3月31日前，EA将裁掉10%的员工，即1000人左右。EA在声明中表示，"至少将整合或关闭9家工作室和发行分公司。"EA预计这次裁员相关的员工补偿以及其他重组相关费用大约将带来5500～6500万美元的开支，但今后将为EA每年节省1.2亿美元的支出。

《镜之边缘》、《死亡空间》和《极品飞车 秘密行动》这三款年末大作的销量都不理想，因此《秘密行动》开发商Black Box将会被EA关闭，该公司的员工被转移到附近的EA Canada，不过内部人士透露Black Box这个名字将被保留。有消息称EA目前已经将正在开发中的所有《极品飞车》新作暂停，准备对该系列进行一次大刀阔斧的改革，希望改变其日薄西山的趋势。由于EA今年打造新系列的努力以惨败告终，EA在其发布的声明中表示，今后EA计划收缩其产品线，将重心放在盈利可能性较高的游戏上。



特报 SPECIAL X360亚洲热销年

微软于12月17日宣布，10月份是X360在亚洲的"最佳销售月"，X360已经占领了亚洲27%的市场份额，累计销量超过了PS3，仅次于Wii。目前X360在亚洲的销量以每月53%的惊人速度增长。截至2008年11月，Xbox LIVE以每年35%的增长速度持续增长，Xbox LIVE网上交易量同比增长210%。目前会员在Xbox LIVE上每天完成150万次交易，进行近400万次游戏。

微软亚太区和大中华区娱乐及设备事业部总经理Alan Bowman先生表示，今年是X360在亚洲表现最好的一年。

Wii的画面达不到广播级素质。

最近EA在英国为Wii版的《泰格·伍兹PGA巡回赛09》投放了电视广告，结果却被发现广告中用的是X360版的预告片。对于玩家的指责，EA发言人表示Wii的画面解析度达不到广播级素质，因此他们只能使用X360版。

业界声音

特报 SPECIAL Wii带领美国游戏产业逆境突围

在金融危机的影响下，美国游戏产业经历了短暂的低迷之后，在11月份重新恢复了强劲的增长势头。根据NPD的统计，11月份美国游戏市场规模达29.1亿美元，同比增长10%。而且今年11月的感恩节后购物商季比去年少7天，能够实现这样的增长幅度已经远超出了分析家的预计。从统计数据来看，Wii单月200多万台的惊人销量是市场规模暴增的主要原因。索尼的处境则令人担忧，PS2、PS3和PSP分别包揽了硬件销量榜的倒数前三名，而且与前三名的差距非常遥远，PS3销量不到Wii的五分之一。

2008年11月美国游戏市场规模

软件市场	14.5亿美元（增长11%）
硬件市场	12.1亿美元（增长10%）
周边	2.55亿美元（增长7%）
总市场规模	29.1亿美元（增长10%）

2008年11月美国主机销量榜

Wii	204万台
NDS	157万台
X360	83.6万台
PSP	42.1万台
PS3	37.8万台
PS2	20.6万台

2008年11月美国游戏销量榜

排名	游戏名	对应机种	发行商	销量
1	战争机器2	X360	Microsoft	156万
2	使命召唤 战火世界	X360	AB	141万
3	Wii Play	Wii	Nintendo	79.6万
4	Wii Fit	Wii	Nintendo	69.7万
5	马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo	63.7万
6	使命召唤 战火世界	PS3	AB	59.7万
7	吉他英雄 世界巡演	Wii	AB	47.5万
8	求生之路	X360	EA	41万
9	抵抗2	PS3	SCE	38.5万
10	Wii Music	Wii	Nintendo	29.7万

特报 SPECIAL 小岛秀夫制作FPS？



据《使命召唤4》开发商Infinity Ward内部人士透露，目前小岛秀夫拜访了欧美的多家游戏工作室，其目的是为Konami小岛组的主视角射击游戏新作取经。据美国《EGM》杂志报道，小岛秀夫除了拜访Infinity Ward之外，也将拜访《杀戮地带2》开发商Guerrilla Games。

其实早在今年10月的东京游戏展中，小岛秀夫就已经透露他的最新作很可能会在TGS2009公开，它会是一款FPS游戏吗？

软件 SOFTWARE 谜题揭晓！《MGS》降临iPhone！

上期本刊曾经报道，Konami开放了一个神秘新作的预告网站，预示着《MGS》新作即将到来，其绿色基调与开关标志被疑为对应平台将会是X360。最近这款神秘新作终于公布——它的真正对应平台是iPhone/iPod Touch，而且Konami一口气公开了多款iPhone新作。



▲《寂静岭 逃脱》是一款3D射击游戏，通过在屏幕上滑动来控制人物移动，利用倾斜感应功能移动准星瞄准敌人。

《潜龙谍影Touch》（Metal Gear Solid Touch）将以《潜龙谍影4》的世界观为基础，连画面感觉都极为接近，游戏将利用iPhone的多点触摸功能进行简单直观的操作。本作将会分章节提供下载，首批推出的基础版本收录了根据《潜龙谍影4》故事背景制作的8个关卡，今后将陆续提供更多关卡下载。玩家过关后还可以获得游戏点数，使用累积的点数可以购买"《潜龙谍影》系列"的影像与壁纸。本作将于2009年春季推出。

▼《潜龙谍影Touch》画面惊人，不过这场景应该是静态图片。



除了《潜龙谍影Touch》外，Konami还公布了另外3款iPhone新作，分别为《劲舞革命S Lite》、《青蛙过河》、《寂静岭 逃脱》，这3款游戏都将从12月下旬开始陆续推出。

软件 SOFTWARE 《战神III》震撼公布！规模为前作4倍以上！

12月14日，在美国Spike TV的颁奖礼中，《战神III》首个即时演算预告片正式公布。虽然从这段预告片来看，游戏的画面确实不错，但似乎并没有像之前传闻的那样夸张。不过《战神》一代制作人David Jaffe表示，目前公开的这段预告片只不过是游戏初期开发阶段的版本，他之前在SCE Santa Monica工作室看到的版本完成度更高，画面也要强得多。《战神III》制作人Stig Asmussen说："我们有更加精炼的操作系统，还有令人瞠目结舌的游戏画面，我可以向大家保证，《战神III》将给玩家们带来他们渴望已久的激动。"



在SCE发布的官方新闻稿中确认，《战神III》的规模将会达到前作的四倍以上，通过惊人的画面和精致的剧情带给玩家史诗般的战斗。本作使用了全新的游戏引擎，将会带给玩家更强的真实感，贴图的解析度将会达到前作的四倍，采用了更强的动态光影效果，动作也会更加流畅，同屏人数将大大增加，让游戏的互动性达到前所未有的高度。

作为目前领先平台的Wii，三分之二的市场份额却被第一方占据，这种现象显然很不正常。



EA总裁John Riccitiello日前表示，EA在Wii上最大的竞争对手是任天堂，第一方霸占绝大多数份额的情况让他非常不满。

业界声音

新闻短波 INFO

FFXI-2？

《最终幻想XI》制作人田中弘道近日在接受美国《EGM》杂志的采访时表示，目前《FFXI》的原班人马正在制作网游新作，该作将会是"与《FFXI》完全不同的作品"。据《EGM》报道，该作最快可于明年E3展公开。

《薄雾》开发商倒闭

据英国媒体报道，PS3独占游戏《薄雾》的开发商Free Radical公司目前已经倒闭，所有员工已解散。据称，《薄雾》的糟糕表现让Free Radical难以为其新作《时空分裂者4》找到发行商，与其长期合作的LucasArts也不愿提供资助，该公司财力不支，只能宣告破产。



NDS液晶屏案告破

今年初曾有报道说日本公平交易委员会对夏普和日立进行了突击检查，原因是任天堂举报这两家公司暗中勾结控制NDS液晶屏的供货价格。经过深入调查后，日本公平交易委员会已经确认任天堂的指控属实，夏普将被处以2.61亿日元的罚款，并下令夏普与日立停止勾结行为。但夏普目前拒绝认罪，并表示将提出上诉。

《吉他英雄》带动音乐产业

据市调机构NPD统计，2008年第三季度美国音乐产业销售额降低了2%，但在第四季度受到《吉他英雄》、《摇滚乐队》等音乐游戏系列新作的影响，音乐行业也在回暖。据统计该季度22%的音乐专辑购买者正在玩音乐游戏，其中很多人表示他们是通过音乐游戏了解了一些新艺人和新歌。NPD游戏分析家Anita Frazier表示，音乐游戏正在成为美国最畅销的游戏类型，占美国游戏软件总销售额的16%。

PS3销量翻倍

索尼硬件市场部主管John Koller近日透露，在2008年里PS3的销量并没有人们想像得那么差，实际上在1～11月份期间，PS3销量比去年同期增长了98%。

《真·三国无双5 帝国》延期

Koei宣布原定于2009年1月29日发售的PS3/X360游戏《真·三国无双5 帝国》将延期至2009年春季发售。



高清《街霸II》下载创纪录

Capcom宣布《超级街头霸王II Turbo高清混合版》自从在PSN和Xbox LIVE上推出以来，只用了不到一个月的时间就突破了25万的下载量，Capcom表示本作"正在成为下载收入最高的游戏"。

X360欧洲击败PS3

关于PS3与X360在欧洲的累计销量，索尼与微软一直争执不休，双方都宣称自己的主机销量更高。不过根据第三方市场统计机构ChartTrack和GfK的统计，X360在欧洲五大地区的总销量确实已经比PS3高100万台，X360今年9月降价后在欧洲已经保持明显优势。

Midway再次裁员

濒临破产边缘的Midway日前决定再度裁员25%，即180人。此外Midway的奥斯汀和德克萨斯工作室可能也会被关闭，该公司原计划于2010～2011年发售的绝大多数游戏将会被取消，仅留下屈指可数的几款重点大作。

PS3将支持立体眼镜？

自称为"世界第一家立体眼镜认证机构"的"Meant to be Seen"公司最近表示他们正准备将其3D引擎授权给其他厂商，而索尼对于在其游戏和蓝光电影中使用立体眼镜"非常感兴趣"，该公司表示只要将PS3的BIOS（基本输入输出系统）进行更新就可以使其支持立体眼镜。

PS3每台亏损50美元

据iSuppli研究机构的最新报告，目前PS3的零部件数量已经从4048个减少到2820个，成本从840美元降低到448美元，比售价高50美元。

新闻综述 REVIEW

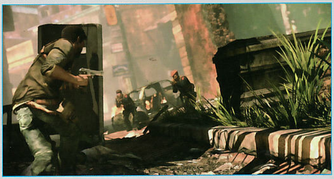
■经济寒冬

年关将近时，全球经济也迎来寒冬。美国游戏产业表面上一片欣欣向荣，11月份市场规模以10%的增幅再创新高，软硬件及周边市场全部出现可喜的增长。然而在这繁荣的表象中，却隐藏着深度的危机。仅12月份就有Factor5和Free Radical这两家曾经颇具实力的游戏工作室倒闭，Midway已经裁员到剥皮削骨的地步，EA一口气裁员千人。连游戏媒体也无法幸免于难，《N · Revolution》杂志停刊，《EGM》将转为网络发行，GameSpot也开始裁员……即使是业绩出色的公司，在投资者们神经高度敏感的环境中同样遭受冲击，Take-Two宣布其财年收入创纪录的同时，却遭到股市的恐慌抛售，单日股价跌幅高达18.37%。

为节省开支，各游戏公司的产品线将全面收缩，2009年后的新作数量将大幅减少，游戏公司对原创新作与创意型游戏的投资将更为保守，更多的资源将集中于超大作续篇。这场百年一遇的金融风暴对游戏业的结构性影响也许会在2009年逐渐浮现。

■从三成到六成

临近年末，SCE通过Spike TV的游戏颁奖典礼公布了《未知海域2》和《战神III》，在PS3无数的负面消息中终于出现了令人眼前一亮的利好消息，让人在展望2009时不至于对PS3过于悲观。现在看来，《未知海域2》和《战神III》的画面表现都非常令人期待，X360的机能早已被挖掘殆尽，而开发环境恶劣的PS3让开发者们至今无法挖掘其全部潜力，不过从另一个角度来说，这也表明PS3的画面还有不少提升空间。从大多数游戏开发者的访谈中可以发现，当前发售的大多数PS3游戏仅发挥其SPU三成的性能，而明年从《杀戮地带2》、《未知海域2》等游戏开始将会让SPU发挥六成的性能，PS3游戏是否会展现全新风貌？答案很快就会揭晓。



★本期之星 JUMP FESTA 2009



同样是在千叶幕张会展中心举办的JUMP FESTA，参展游戏阵容却比2个多月前的东京游戏展还要豪华，不得不让人感叹动漫在日本的影响力始终是比游戏高得多。《勇者斗恶龙IX》试玩首次提供，《最终幻想XIII》、《寄生前夜 第三次生日》等巨作新影像公布，《传说》新作公布，《蓝龙》新作公布……比起缺乏惊喜的TGS08，JUMP FESTA这个ACG展的游戏阵容居然比全亚洲最大的专业游戏展还要大牌，这也表明游戏业正在努力向市场更广阔的动漫产业加速进军。另外，从JUMP FESTA出展游戏的平台构成也可以看出，任天堂系主机确实有一统天下的趋势……

图说新闻 SCENE



■世纪之战

泰森与阿里两大拳王世纪对决，这将会是《拳击之夜4》最大的噱头，拳击迷的梦幻之作即将诞生！



■延期十周年纪念！

今年是《连线》杂志"雾件终身成就奖"获得者《永远的毁灭公爵》延期十周年纪念，3D Realms特于圣诞即将来临之际放出纪念壁纸下载。让我们祈祷该作继续延期，让超级雾件的神话永远不灭！



■闪电作战

《最终幻想XIII》的实际战斗画面终于公开，这是将于明年3月推出的试玩版中的战斗场面，看来将会有极强的动作性，与之前预告片中一闪而过的战斗画面似乎没有太大的变化。



■新传说

这是在《心灵传说》特典DVD中收录的《传说》新作视频截图，据说这款以欧洲为舞台的Wii新作开发至今已经有2年时间，暂定名为极其古怪的《10之传说》。也有传闻说它与《宿命传说2》有关。



■圣诞快乐！

圣诞前夜，SCE放出了《杀戮地带2》的纪念壁纸。难得看到Al-pha小队有如此喜庆的时刻，两个月后，他们将迎来最后的血战。

文 Lancer
美编 心の永恒

美丽新世界



12月10日，收到朋友的一则悼文短信，内容很简单，只有几个英文和数字："PlayStation：1994～2008"。

我知道这位对索尼"山无棱，天地合，乃敢与君绝"的铁杆"索饭"是怀着何等巨大的悲痛敲出了这么一则悼念PS3的碑文，作为一位据说已经被定性为"索饭"的撰稿人，我很想写点什么抚慰他受伤的心灵，正如鲁迅所说："这虽然于死者毫不相干，但在生者，却大抵只能如此而已……"

绣球

在12月10日，日本一些游戏博客记录了那一刻的精确时间：14点25分。这是一个应该被记住的时刻，在日本媒体对《勇者斗恶龙X》一事的报道中，笔者对两个细节记忆深刻：一个是堀井雄二用"脱口而出"的方式很戏剧地宣布了《勇者斗恶龙X》的Wii版正在开发中，还有一个细节是堀井雄二的"脱口而出"之后，岩田聪的脸上"绽放着灿烂的笑容"——这是多么祥和而生动的一幅美丽画面！

这起事件之后，日本的游戏论坛炸开了锅，2ch网站爆发了精彩的"颜文字"（编注：用符号组成的图案）大赛，大批网友为PS3立碑上香；欧美的反应较为平淡，当日GameSpot的新闻头条留给了"Home正式公测"，《DQX》的报道被放在不起眼的角落，只有在日本住过几年的《连线》杂志游戏博客编辑克里斯·寇勒当日发表了一篇极富洞察力的深度报道。没有《FFXIII》跨平台时在网上疯狂流传的基情"拍肩"图，没有被PS成无数版本的和田洋一媚笑图，岩田聪的笑容转瞬即逝，这位以谨慎著称的业界管理奇才以沉着而充满自信的表情"感谢《DQX》的公布"，就像几个月前，他在E3的舞台前踱步感言："时代正在改变……"

不知道那一刻东京青山的SCE总部里有怎样的反应，也许在SE董事局里还留有席位的SCE早已收到风声，也许看着PS3每周几千台的销量，平井一夫早有预感。不管怎样，这是如今的索尼无力左右的事实。年末商战里Wii又一次刷新了销售记录，PS3又一次垫底。PS3在日本发售两年多，累计销量仅200多万，差不多相当于当年PS2一个季度的销量。而Wii就像当年的PS2，霸气十足，势不可挡。PS3承载了太过沉重的梦想，最终被人们视为即将沉没的泰坦尼克，曾经的山盟海誓早已随风而去，大难临头之时，曾经的索尼联盟分崩离析，各路神仙们纷纷跳船而逃，为了在这场吞没旧世界的巨浪中存活，他们各显神通。

2006年中，Square Enix北美分公司的佐佐木副总裁在《华尔街日报》的采访中充满豪气地说："我们不希望PS3败得太惨，因此我们会支持他们。但我们同时也不希望他们赢得太多，因此我们不会过于支持他们。"那时两个《FFXIII》刚刚公布，那时在SE乃至大多数分析家看来PS3仍将是最后的胜者。几个月后，SE在PSP的生日当天用《DQIX》无情地羞辱了索尼，好事者将佐佐木的话挖了出来，认为这是SE叛变的预告。同时也有人想到了另一个更为有趣的可能性："不会过于支持"的含义也许是将《DQX》献给Wii！

自从Square与Enix合并，和田洋一当上了日本电脑娱乐供应商协会（CESA）会长，SE便赫然以业界支配者的地位自居。《连线》杂志如此评述SE的自傲："PS3与Wii发售前，该社便已自视为国王制造者及主机战争决定者……"将《FF》与《DQ》分别赐给两大势力，这也许就是SE"势力均衡"之说的真正含义，又或者这是和田洋一情挑岩田聪之举，向任天堂公然暗示《DQ》这朵花魁正待价而沽。2006年是任天堂开始冉冉升起的一年，NDS向PSP发起全面反攻，"触摸世纪"就像燎原之火，任天堂实现了戏剧性的逆转。SE就在这时抛出绣球，被致力于与第三方重修旧好的岩田聪接了个正着。

NDS的成功与SE无关，即使没有日本任何第三方的支持，NDS今日的地位也不会有任何改变，SE在任天堂的新发家史中最多只是扮演了一个攀龙附凤的角色。岩田聪需要这么一个角色，需要他向玩家和第三方宣布任天堂时代的归来，需要继续瓦解索尼的根基，需要巩固任天堂的统治。《DQIX》实现了日本国民级游戏由家用机转向掌机的历史性变革，但售价较低的掌机游戏无法实现与PS2同等的利润率，《DQVIII》的售价近万日元，《DQIX》只有达到其两倍销量才能创造同等的利润规模。SE可以让《DQ》重归任天堂，但需要一重额外的保障，如果任天堂能满足其愿望，SE可为他肝脑涂地，用他的《DQX》将任天堂拥立为王。

2007年，和田洋一在一个业绩说明会中说："《勇者斗恶龙IX》的销量也许可以达到1000万套。"——《DQX》大概就是在那时决定了自己的归宿。



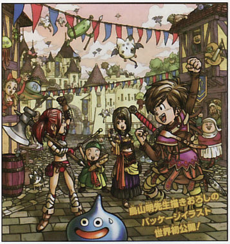
SE社长和田洋一在发布会中春风满面

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

JRPG的陨落

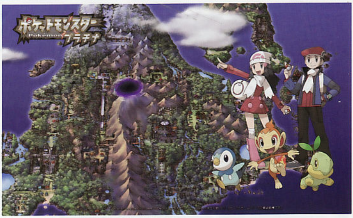
大约是从去年开始，笔者偶然注意到欧美国家的游戏分类多了一条“JRPG”，这个“JRPG”是什么时候开始叫起来的笔者无从考证，当初刚看到这个名称时并未留意，后来渐渐发现所有的英文游戏网站几乎全部都以“JRPG”作为对日式RPG的正式称谓，纯粹的“RPG”类型成为美式RPG的专利。本来对游戏类型的细分也无可厚非，但在正式的类型划分中冠上国别似乎确实是较为罕见，而且日本人的心态是敏感的，至少日本游戏评论家新清士就认为“JRPG”这个称谓是一种“蔑称”，就像日本人把所有欧美舶来的游戏都叫做“洋GAME”一样，是一种本能上的排外表现。作为全世界最大的“JRPG”工厂，Square Enix当然也敏感地从这种称谓中发现了不祥的征兆。

和田洋一的目标是海外游戏销售额占 8 成，日本占 2 成，而上一财年的情况是刚好倒挂。日式 RPG 在美国的崛起源自《最终幻想 VII》，带有“Square 色彩”的日式 RPG 曾一度在美国占有了仅次于动作游戏的市场份额。然而随着美式 RPG 的复兴，SE 的“JRPG”在欧美有全线溃退之势。《上古卷轴 IV》销量达 400 万，《辐射 3》首周出货 470 万，美式 RPG 对市场蚕食鲸吞的速度令 SE 触目惊心。而近年来“JRPG”却日益走上小本经营之道，以 SE 为首的日系厂商一方面对巨大的欧美市场充满



▲今后《DQ》将与《FF》分庭抗礼。

遐想，另一方面又不愿制作高成本游戏，“JRPG”日趋小众化，磅礴大气型游戏难觅其踪，当年日式 RPG 横扫欧美时所具备的大作气质不复存在。《最终幻想》的市场也在萎缩，《最终幻想 XII》海外销量 260 多万，比《最终幻想 X》少了 200 多万，市场的口味正在改变，“JRPG”这个称谓代表了日式 RPG 的国际地位正在从主流转为支流。



▲日式风格的《口袋妖怪》至今仍是欧美最畅销的RPG游戏。

过去半年来，和田洋一像没头苍蝇般四处寻求并购机会，一会想贱价吞并 Tecmo，一会又看上了 Eidos，无非是要在倾向欧美的动作游戏类型上建立自己的实力与地位。但作为一家几乎是纯粹的“JRPG”制造商，无论 SE 如何努力，一旦“JRPG”在欧美沦陷，SE 将从此永世不得翻身。SE 没有引导潮流、改变市场口味的实力，要保住他的“JRPG”王国，SE 需要投靠一个有实力改变业界气候的新主子——普天之下，惟有任天堂有此能力。

“通过《DQIX》的发售，我希望实现两个目标。第一是通过《DQ》建造一个能与西方匹敌的繁荣日本游戏市场，第二是建立一个强力的组合在海外推广《DQ》。《DQ》代表了全部的日本游戏文化，希望全世界更多的人能了解它的魅力。”这是 12 月 10 日那天岩田聪的宣言，它宣告了以《DQ》为代表的日本业界新生态的形成。借助任天堂之手，将日式游戏打入欧美，让日本文化再次征服世界，同时让任天堂再次成为群龙之首，这让人们想起了 FC 的黄金时代。

20 年前，Enix 将《勇者斗恶龙》一代的北美发行权郑重交给了任天堂，取得了 50 多万套的销量，此后《DQ》再也未能于美国打破这个不算太高的销售记录。发行实力能够决定一款游戏的命运，FC 时代在欧美畅销的日式游戏或多或少都得到过任天堂的援助。在那个由任天堂一手包办游戏生产与销售的年代里，第三方虽然被剥削压迫，但动辄百万以上的游戏销量足以让他们乖乖闭嘴。索尼政变后，同样借助其整个集团的营销渠道助日本第三方保持全球地位，《最终幻想 VII》、《铁拳》等都离不开索尼的大力相助，《最终幻想 VII》在美国发售时，从铺货到宣传几乎都由索尼包办，之后即使是 Square 与 EA 的联合发行也没能打破《最终幻想 VII》的销售记录。如今自顾不暇的索尼已经难以抽身辅助第三方，微软趁着他们闺中寂寞成功引诱其纷纷红杏出墙。不过这次集体出轨行为没给他们带来什么好处，微软到底是外来的和尚，卖 FPS 神乎其技，对日式游戏的营销却半点没辙。现在，征服了世界的任天堂终于发话，要带领同胞创造一个与西方匹敌的市场，如何能不令人兴奋激昂？

欧美同行对“JRPG”的没落暗地里幸灾乐祸时，却忘了还有一只口袋里的妖怪。这个在理论上应归属于“JRPG”的游戏系列至今仍是屹立于世界之巅的 RPG 之王，如果不算上暴雪，一切美式 RPG 在它面前都只能退避三舍。任天堂可以将这个充满日式色彩的 RPG 一个不漏地卖到千万以上，就同样有实力让《DQIX》享受一次千万级的滋味。

《DQIX》的游戏系统已经为欧美推广预留了充分的空间，游戏初公布时甚至是一款动作 RPG，明显是在游戏初期规划阶段已考虑到欧美玩家的口味，虽然在日本玩家的抗议声中悻悻地改回了回合制，但大力宣传的联机功能大有文章可做，《口袋妖怪》的消费群体就是任天堂现成的推广对象。《DQ》这种朴实无华的游戏也只有同样朴实无华的任天堂才玩的转，只要任天堂拿出推销“脑白金”的一半热情，《DQIX》完全有可能像当年的《FFVII》一样，成为“《DQ》系列”的转折点。有岩田聪“建立强力组合”的承诺，和田洋一才能在《DQIX》销量尚不明朗时安心地把《DQX》这颗金蛋放到了任天堂的篮子里。

羊群效应

“《DQ》系列”的开发周期一般为 5 年左右，从公布到发售一般要经历 3 年左右。如此算来，《DQX》的发售至少是 2011 年之后的事了。一个三年后发售的游戏如何对现在的主机大战产生一锤定音之功效？

自从索尼走下神坛，面对业界的一幅三国乱象，日本的第三方们便没了主意，像个散乱的羊群，没头没脑地四处乱撞。念旧的羊继续窝在索尼家的圈子里，饥饿的羊跑向了草皮松嫩的盖茨家，还有一些跑到了山内家的大草原。但没有一个去处能比得上 PS2。这个散乱的羊群需要一头领头羊，领头羊上哪吃草，他们就跟着去淘金。在局势不确定时，羊群效应总是最简单而稳妥的选择，它所产生的聚集协同作用有利于打破混沌，创造一条阳关大道。日本游戏市场的上一次混沌期，Square 与 Enix 当了一回领头羊，从此羊群的聚集与协同创造了 PS 的江山；NDS 与 PSP 的对抗中，SE 又当了一回领头羊，于是 2007 年之后日本第三方纷纷倒向了 NDS。两个《DQ》重制版销量达到了 PS2 时期的同等水平，SE 证明了任天堂的主机也可以养活第三方。现在日本家用机市场的局势就像两年前的掌机市场，任天堂胜券在握，而第三方仍然在任天堂的私家花园外不得其门而入。于是有意利益共享的任天堂将领头羊的任务再次交给 SE。同样是主机发售的两年后，同样是对手萎靡不振之时，岩田聪与和田洋一将历史精确重现，这令人似曾相识的一幕象征着未来会有更多的似曾相识，Wii 与 PS3 正在走上 NDS 和 PSP 的老路。

《DQIX》公布时，PSP 的日本周销量两三万台左右；《DQX》公布时，PS3 的销量差不多也是两三万；从疲软的市场需求到羞于见人的游戏阵容，如今的 PS3 都与两年前的 PSP 如出一



▲《最终幻想XIII》将成为2009年PS3在日本的最大希望。

辙。既然 PSP 可以重新容光焕发，PS3 也不见得就此消沉。《怪物猎人携带版 2nd》是 PSP 的拐点，PS3 也将有《最终幻想 XIII》这个显而易见的拐点；索尼可以用 PSP-2000 刺激 PSP 的硬件销售，就同样可以用“PS Three”和降价刺激 PS3 的硬件市场；《DQIX》公布的第二年，等待 PSP 的不是灭亡而是觉醒，《DQX》公布的第二年，PS3 也拥有最多的王牌。PS3 即将进入 45 纳米工艺时代，降价和超薄型号的客观条件渐趋成熟。《最终幻想 XIII》和《GT 赛车 5》将一雪 PS3 大作不足的耻辱，200 多万稳定的《FF》玩家可望激活日本的高清游戏市场。

SE 将《FF》和《DQ》分别赐予 PS3/X360 和 Wii，履行了和田洋一“势力均衡”的理论，索尼与微软主导的高清阵营和任天堂主导的低清阵营共同繁荣是和田洋一心目中理想的均衡状态，也是当前欧美游戏业界兴旺繁荣的根本。SE 用《DQX》拥立 Wii 为王，用 11 年的时间完成了国民级游戏的轮回，但任天堂与索尼的角色并未互换，如今的业界生态已与 11 年前大不相同。家用机市场正在被任天堂强行分割为低清与高清两块市场，《DQX》是低清市场胜利的标志，在未来 3 年内 Wii 的领先地位恐怕难以改变。在日本第三方的项目投资结构中，Wii 所占的比例将会加大，高清游戏的投资难免会受到影响，低清的主流地位将继续保持至少 3 年，SE 协助任天堂拖慢了日本业界技术进化的脚步。不过所谓“拖慢”不过是一个相对概念，SE 在协助任天堂延长低清技术寿命的同时，也在《星之海洋 4》、《FFXIII》等高清大作的大胆投资中追赶欧美的脚步。家用机市场正在从 PS2 时代的一刀切走向市场细分时代，追求画质的玩家选择高清，不注重画面的玩家选择 Wii，高消费力的核心玩家可以二者兼顾。不同取向的消费者各取所需，带来总体市场规模的膨胀，就像掌机在 PSP 与 NDS 的市场细分中创造了空前的规模。游戏业在本质上是从属于娱乐业，不能仅以芯片业的技术蓝图决定游戏业的前进道路，Wii 给予非高清爱好者以技术之外的选择，由此说来，任天堂也算是为业界创造了福祉。

次世代主机进入第三个年头，日本的业界走势已经相当明朗，PSP 与 NDS 目前的对比大概就是两年后 PS3 与 Wii 之间市场份额比例的样本。日本的第三方当可走出迷茫，上帝的归上帝，恺撒的归恺撒，需要高清的归 PS3，需要高清又可在海外推广的归 PS3/X360，需要技术进化的将继续进化，画面简陋的留给 Wii 继续简陋。在游戏业 20 多年的单行道上，任天堂叉出了第二条路，分流了已过于拥挤的交通，总车流将因而加大，第三方的生存空间将更加宽广。

只是对于习惯了“所有游戏在此集结”的“索饭”而言，这样的结局始终难以接受。索尼独霸的时代已一去不复返，PS3 几乎不可能再现 PS2 时代的游戏阵容。索尼在向消费者强行推销蓝光和 CELL 的过程中葬送了自己的霸业。讽刺的是，游戏历史中每一个旧王朝的衰落总是一个大发展时期的开始，雅达利崩溃的同时游戏产业进入了黄金时代，旧任天堂帝国覆灭的同时游戏产业走到了历史的巅峰，而索尼王朝陨落之时，游戏产业已站在娱乐业的顶点。也许单极化的垄断发展总是会成为业界前进的绊脚石，只有新势力冲走旧世界的秩序，才能在新空气中获得新生。没有哪个势力能永远称霸，索尼如是，任天堂同样如是。

迟来的春天



文 Darkbaby

我们且把镜头推回到11年前：

1997年1月14日，福岛康博应邀出席了索尼PS全球出货1000万台的盛大庆祝酒会，当场宣布了PS版《DQVII》的制作计划，SCE副社长德中晖久在致答谢词时禁不住热泪盈眶，他用手指着穹顶天花板说：“有了《DQ》的加入，我们犹如头上顶着了青天……”——节选自拙著《业界的里側VOL.1：Square与Enix的恩怨纠结》

往事历历、言犹在耳，当年那改朝换代的激动人心场面至今犹为人所津津乐道。然而造物主的率性总是让我们无法捉摸，时代的车轮不知不觉间行进到全新的方向，过去看似固若金汤的江山基业却又是如此的吹弹可破！

2008 年 12 月 10 日，Square Enix 举办的 NDS 版《DQIX》发表会上，执行制作人三宅有和堀井雄二两人以类似漫才（日式相声）的轻松滑稽口吻披露了一个足以震惊整个游戏业界的爆弹消息——Wii 版《DQX》已经进入实质开发阶段。这是 TV 游戏圈最后一款确定主机平台的传统超大作系列游戏，同时也是 Wii 平台至今为止获得最有分量的第三方厂商软件支持，虽然据说当下已经不再是一两款超大作包打天下的时代，但《DQ》正统家用主机版本的尘埃落定依然具有一锤定音的效果。虽然亲自出场祝贺的任天堂社长岩田聪并没有泪流满面，依然保持着平静从容的矜持，但间隔十一载光阴的两幕重大游戏历史事件的因果相似性却达到了 90% 以上。

1997 年时的 Enix 曾经是当时宣布参入 N64 开发阵营的日本第三方厂商中知名度最高的一家，并且也是率先发售对应软件的厂商之一，但鉴于索尼 PS 主机在全球市场日益明显的压倒性优势，该社不得不宣布将旗下的国民级大作《DQVII》推出于 PS 平台，从而一举奠定了业界格局。即便到了今日，我们依然可以

认为福岛康博的决断是非常英明的选择，当年任天堂虽然败象未全露，但索尼的雄霸之势却已日彰，如果 Enix 未能及时转舵，很可能会像 HUDSON、SETA 等一些力挺 N64 的老牌厂商那样陷入衰退甚至覆灭的危境，更无从谈起数年后成功购并 Square 的豪举。

笔者曾经多次撰文分析过 Square Enix 对于业界时局的焦虑不安，不想再为此赘述笔墨。或许我们这些置身事外的普通游戏玩家们无法真切体会到此际 TV 游戏业界的风云诡谲，任天堂和 Square Enix 这一对欢喜冤家心照不宣地进行了一场历时数载的暗中博弈，最终喜欢“顺势而为”的 SE 不得不向大势低头。如果仔细进行对比分析，不难发现今时的业界大势几乎和 1997 年初如出一辙。就在《DQ》发表会之前一周，一些权威调查机构披露的市场数据已经清晰揭示了 Wii 主机压倒性的优势地位，NPD 发布的美国 11 月游戏软硬件销售报告显示 Wii 当月销量达到了创记录的 204 万台，几乎为高清阵营的 X360 和 PS3 合计销量的两倍。而根据 Enterbrain 发布的日本游戏市场数据，Wii 在本土销量业已顺利突破 700 万台，PS3 则至今仍未达到 300 万台。欧洲市场虽然暂时没有具有足够公信力的官方数据，但即便参考微软发表的相关市场报告，仍旧可以获悉 11 月间 Wii 的销量增长了 43%，依然独占鳌头。业界的大势正越来越朝着有利于任天堂阵营的方向发展，Wii 的强势完全超出了所有人的预期，该主机战胜的并不仅仅是 X360 或 PS3 等单一主机，而是对整个高清阵营都产生了严重威胁。一些嗅觉敏锐的第三方厂商开始见机而作：Capcom 煞有介事地宣称《怪物猎人 3》目前绝对没有在 Wii 以外的任何主机上开发的计划，借此再次重申其“独占”意义。Capcom 还宣称目前仅对应高清平台的《街霸 IV》完全可以通过降低分辨率登陆 Wii。NBGI 也正当其时地发布了“《传说》系列”旗舰级最新作正式在 Wii 平台亮相的消息。日本一也发表了参入 Wii 的第一弹作品……鉴于以上这样的微妙状况，一向以市场判断力自信的和田洋一岂甘落于人后，况且其手中还掌握着真正的终极兵器！

NDS 版《DQIX》的发表，可以说是和田流“业界平衡术”的极致体现。按照 SE 最初对 TV



▲《勇者斗恶龙VII》至今仍是“《DQ》系列”在日本的销售记录保持者。

游戏产业未来趋势的展望，该社显然预测索尼 PS3 最终会主宰市场，因此第一时间拿出了王牌大作《FFXIII》。该社又试图通过维持任天堂在携带主机领域的统治地位以增加向索尼讨价还价的筹码，然而事态的发展完全超出了预想，任天堂的家用机业务呈现全面复兴之兆。NDS 版《DQIX》是和田洋一精心布局的一手妙着，他不愿意在业界局势尚混沌不明因倒向某一方而出现误判，然而两方阵营的压力又促其不得不有所行动，《DQIX》宣布在 NDS 平台一方面博得了任天堂欢心，另一方面也留给了索尼 PS3 喘息和反扑的时间。从种种迹象可以看出，Wii 版《DQ》新作应该是在《DQIX》发表时就和任天堂方面达成的某种暗中合意，但是 SE 仍然期待着 PS3 王者归来以实现其平衡业界的如意算盘，另一方面该作对 Wii 流行热潮的持续性始终也保持着怀疑态度，因此即便 Wii 在日本国内突破了 500 万台的第一心理目标后，SE 依然抱着敷衍观望的冷漠态度。从《DQIX》首次发表至今已历两载，SE 热切期待的转机并没有出现，索尼游戏帝国却不断加速崩溃中。2008 年年末商战，PS3 可谓一败涂地，该主机在北美市场甚至沦为 TV 游戏史上首台发售第三年的感恩节当周销售成绩差于前年度的“主流硬件”。面对急转直下的局势，SE 被逼到了墙角落，只有抓住最后的机会抢乘上 Wii 这匹一往无前的“胜马”。

不得不承认，Wii《DQX》和当年的 PS 版《DQVII》同样是理想向现实妥协的产物，但 SE 的这个抉择对于 TV 游戏产业的未来发展将起到至关重要的进步意义。自任天堂推出 Wii 主机以来，确实极大开拓了游戏消费人群，但该主机的异质风格也对产业发展造成了相当大的负面影响。由于广大第三方的观望情绪，造成了 Wii 平台一直缺乏真正有诚意的传统游戏大作，很多核心玩家都对 Wii 游戏过于休闲化的倾向嗤之以鼻。至于 X360 和 PS3 双雄鼎立的高清主机平台，市场因受到了 Wii 的严重挤压迟迟无法获得期望的硬件普及量，造成参入第三方因无法获得足够用户而陷入经营困境。TV 游戏主机市场被人为割裂成相互对立的两块，如果缺乏有力的纽带将之融合，未来会产生难以预料的不良结果。广大第三方对于 Wii 的顺境并非毫无所见，但一直无法找到合适并有力的市场切入点，Wii 的硬件机能和用户特殊性无形中造成了隔膜，因此始终徘徊不前。NBGI 副社长兼常务执行董事鹈之泽伸今年 6 月在接受《FAMI 通》专访时就曾表示：“如何为 Wii 这台特殊的主机提供软件支持，是目前对于多数厂商的最大困惑，没有人能告诉我们应该怎么做……”

Square Enix 的“《DQ》系列”无疑是充当市场融合剂最佳的素材。“《DQ》系列”在日本



拥有着国民级的最高市场号召力，能够帮助 Wii 吸引到足够多的核心玩家。另一方面，“《DQ》系列”向来对于硬件性能的依赖性不高，Wii 完全有能力充分体现全新作品的丰富游戏性。《DQX》最终花落 Wii 平台，将给予广大第三方厂商积极的心理提示，游戏产业的变革之风由此焕然一新。尤其对于目前在技术力和开发力全面落后的日系游戏开发商来说，对于 Wii 的全力支持能够为其缩短和欧美同行的差距提供最佳的喘息机会，未来很有可能会重新夺取市场的主动权。毕竟有着任天堂这个占据全行业四分之一以上游戏软件市场份额的巨人业务提携，日系厂商的底气无疑会更足一些。

任天堂社长岩田聪在《DQ》发表会上郑重承诺会为“《DQ》系列”向海外市场推广提供全力协助，这无疑是 Square Enix 最期待的投桃报李。很多人把 SE 游戏近年在欧美市场的颓势归咎于软件品质，其实这仅仅是一方面的因素，流通渠道的问题同样严重制约着该社海外业务的发展。在 PS 时代，Square 和 EA 共同成立了软件发行会社 EA Square（日本国内为 Square EA），主要负责 Square 游戏产品在欧美的发行，借助着 EA 强大的流通渠道，Square 游戏迅速在欧美打开了局面。合并会社 Square Enix 成立后，原 Square 和 EA 的合作自然终止，SE 开始独力在海外开拓流通渠道，但成果并不理想。有一个经典的案例也足够说明流通渠道的重要性。GBA 版的《FFTA》由任天堂负责欧美市场的宣传发行，该作仅北美地区实际销量就超过了 180 万套。NDS 版《FFTA2》品质并不逊色前作，但由于是 SE 自身流通的因素，在北美销量仅有 50 万份。由于苦心经营二十余年的缘故，任天堂这条强龙在欧美地区的流通渠道丝毫不逊色于 EA、育碧等地头蛇，甚或犹有过之，SE 希望能够借助其大力提携，把“《DQ》系列”全面推向海外，进而加速其全球市场化的布局。

或许有人会感到迷惑：SE 一方面在高清主机上发售《FFXIII》，另一方面又在 Wii 上推出《DQX》，会不会造成自抽耳光的尴尬局面呢？虽然存在着这样的可能性，但从该社目前 NDS 和 PSP 左右逢源的情况来看，其平衡商法的技巧性还是很值得期待的……

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2008年12月1日～2008年12月7日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
1	莱顿教授与最后的时间旅行 レイトン教授と最后の时间旅行	■2008年11月27日发售 ■Level-5■文字冒险	◆本周 87061套 ◆累计 434432套	NDS

2 龙珠Z 无限世界 PS2

NEW

ドラゴンボールZ インフィニットワールド

■NBGI■2008年12月4日发售■格斗■5800日元



对于喜爱《龙珠》系列的玩家来说，游戏最大的魅力就是新增了还原原著中诸多经典场面的"神龙模式"。在总计130多个任务中，玩家不但可以体验到从"赛亚人篇"到"龙珠GT"中的原著情节，还能操纵包括变身形态在内总计100名角色与敌人进行激烈的对抗。

本周：76 452套　累计：76 452套

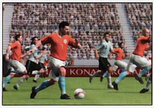
排名	游戏	发售信息	销量	平台
3	动物之森 城市人 街へいこうよ どうぶつの森	■2008年11月20日发售 ■Nintendo■网络角色扮演	◆本周 75614套 ◆累计 489341套	Wii
4	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 60206套 ◆累计 534955套	NDS

5 世界足球 胜利十一人 2009 PS3

上周2位

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009

■Konami■2008年11月27日发售■体育■7600日元



经过一年的卧薪尝胆，本作让玩家重新看到了次世代《WE》的希望，官方独占授权的"欧洲冠军联赛模式"与高人气"一球成名模式"的加入让本作的可玩性提升了一个档次，而经过全新调整后的球员动作以及十字键可以使用大部分假动作的设定也让比赛更加白热化。

本周：42 368套　累计：210 773套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
6	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 37873套 ◆累计 278573套	NDS
7	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 37330套 ◆累计 2002197套	NDS

8 428 被封锁的涩谷 Wii

NEW

428 ～封锁された涩谷で～

■SEGA■2008年12月4日发售■文字冒险■6800日元



游戏的基本系统和文字冒险名作《街》非常相似，随着时间的不断流逝，玩家不但要时刻左右目前所控制角色的命运，还需要在作出任何一个行为前深思熟虑，尽可能地让故事朝预期的方向发展，因此极强的故事性和多结局对于热衷该类题材的玩家来说是绝对没有任何理由错过的。

本周：33 997套　累计：33 997套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
9 (NEW)	辐射3 Fallout 3	■2008年12月4日发售 ■Bethesda Softworks■角色扮演	◆本周 30566套 ◆累计 30566套	X360
10	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 29619套 ◆累计 1172218套	NDS

本周一度成为话题之作的《428 被封锁的涩谷》虽然并没有在销量上取得骄人的成绩，不过对于这类"核心向"的作品来说，能够得到老玩家的支持就已经算是获得了巨大的成功，而且在目前以掌机游戏为主的日本地区来说，一款家用机作品能够跻身排行榜前十，本身也能说明游戏一定有某些过人之处。另外在其他上榜的游戏中，《口袋妖怪 白金》已于本周在日本地区突破了200万套的销量。

2008年12月8日～2008年12月14日

1 太鼓之达人 Wii Wii

NEW

太鼓の达人Wii

■NBGI■2008年12月11日发售■音乐■7600日元



虽然游戏的变化和系列其他作品相比并不大，但是配合专用的控制器进行游戏还是能让人体验到接近于街机的游戏感受。新作中收录的大量日文流行歌曲、动漫影视歌曲仍然是最大的卖点，而支持Mii形象伴舞和爆笑搞怪的对战模式非常适合与好友和家人同乐。

本周：105 941套　累计：105 941套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	动物之森 城市人 街へいこうよ どうぶつの森	■2008年11月20日发售 ■Nintendo■网络角色扮演	◆本周 97677套 ◆累计 587018套	Wii
3	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 94485套 ◆累计 629440套	NDS

4 淑女风范 NDS

上周6位

わかままファッション ガールズモード

■Nintendo■2008年10月23日发售■模拟经营■4800日元



本作的再次回归不但从一个侧面反应出日本女性玩家对时尚流行的敏锐度，以穿衣搭配和开店为主旨的游戏内容也正好满足了部分服装店店主的需求，配合可以不定期地从官方服务器上下载到新款品牌服装的设定，甚至成为了她们向顾客推荐服装的实用手册。

本周：63 055套　累计：341 628套

5 企鹅的问题 最强企鹅传说 NDS

NEW

ペンギンの问题 最强ペンギン传说！

■Konami■2008年12月11日发售■动作■4980日元



虽然本作是一款看似普通的动作游戏，但是由于同期连载的漫画在青少年中颇受欢迎，所以能够取得不俗的成绩也是意料之中的事情。游戏中玩家的最终目的是探索神秘小岛的最深处，而与途中遭遇的敌人战斗可以获得各种可装备的部件来使攻击的方式更加多变。

本周：58 986套　累计：58 986套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
6	莱顿教授与最后的时间旅行 レイトン教授と最后の时间旅行	■2008年11月27日发售 ■Level-5■文字冒险	◆本周 57600套 ◆累计 492032套	NDS
7	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 57510套 ◆累计 2059707套	NDS
8	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 45244套 ◆累计 1217462套	NDS
9	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 43015套 ◆累计 1874468套	Wii
10	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 34339套 ◆累计 1867030套	Wii

本周获得冠军的《太鼓之达人Wii》比之前两款在NDS上推出的作品都取得了更好的成绩，不但首周销量突破10万，同时也出现了和PS2版《太鼓之达人 七代目》发售初期相同，由于玩家的需求量过高，厂商只好临时追加出货量的情况。硬件方面，本周所有统计的主机平台销量都有不同程度的上升，其中同属于掌机的NDSL、NDSi以及PSP的2008年内累计销量都有望在本月底突破350万大关。

数字赋榜

用太鼓击打出美妙的音符

在“街机文化”深入人心的日本，将自家推出的街机游戏移植到家用机上也是很多游戏厂商游戏开发计划的一个部分，以满足那些没有时间去街机厅，而希望在家中独自享受游戏乐趣的玩家。从最初的《劲舞革命》开创了运动与舞步的结合以来，音乐游戏就成为了玩家关注的一个焦点，尤其是对那些渴望将流行音乐元素融入游戏的玩家来说，能够将自己平常就能接触到的歌曲用不同的方式进行演绎，其中的乐趣自然也是不言而喻的。

“《太鼓之达人》系列”作为音乐游戏中的佼佼者，从2001年2月街机初版开始就以拥有日本本土特色的“太鼓”作为进行游戏的主体，从而吸引了不少玩家的眼球，再加上游戏本身只是单纯地强调音乐与节奏的互动性，和当时一度风靡的《劲舞革命》以大运动量为卖点形成强烈对比的同时，也为制作音乐游戏提供了一个全新的思路，将在日本本土更有号召力的“动漫音乐”融入到了游戏之中。如果算上本作街机的亚洲版本，系列一共推出了13款街机游戏，而家用机版则从2002年开始先后在主流平台上登场，直到NDS和Wii版游戏的新作推出才算是真正地将街机的游戏感受进行了还原，让家用机版的乐趣提升到了一个新的高度。


▲《太鼓之达人 11》是系列街机版惟一推出亚洲版的作品，在国内很多大型的街机厅都可以玩到。

说到游戏的挑战性，很多玩家其实都会下意识地用“难度”和“最高连击数”来评判一名玩家的水平高低，而在系列收录的所有乐曲中，根据不完全统计，能够达成最高连击数的曲目通常都是“官方的原创歌曲”，其中的“2000系列”（曲目名以2000结尾）和“画龙点睛系列”（强调和风特色，包括画龙点睛、月下美人、百花缭乱等曲目）更是对玩家综合水平的极限考验，能够在鬼难度下“全Combo”绝对称得上是“达人级”的操作。

系列家用机版一览

名称	发售时间	收录曲目	机种
太鼓之达人	2002.10.24	30	PS2
太鼓之达人 新曲新春祭	2003.3.27	34	PS2
太鼓之达人 华丽三代目	2003.10.30	39	PS2
太鼓之达人 欢乐动画祭	2003.12.18	19	PS2
太鼓之达人 四代目	2004.7.22	40	PS2
太鼓之达人 五代目	2004.12.9	45	PS2
太鼓之达人 高手版	2005.3.17	33	PS2
太鼓之达人 携带版	2005.8.4	38+22	PSP
太鼓之达人 动画特别版	2005.8.4	40	PS2
太鼓之达人 六代目	2005.12.8	48	PS2
太鼓之达人 携带版2	2006.9.7	62+24	PSP
太鼓之达人 七代目	2006.12.7	48	PS2
太鼓之达人 触控音乐祭	2007.7.26	35	NDS
太鼓之达人 七岛大冒险	2008.4.24	50	NDS

注：+号后的数字为下载追加的曲目数量。

2008 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	12月1日～12月7日	12月8日～12月14日
1	PSP	3 417 149台	54 782台	71 540台
2	Wii	2 634 191台	56 702台	91 641台
3	NDSL	2 585 548台	12 096台	31 120台
4	PS3	896 495台	30 309台	33 688台
5	NDSi	838 518台	126 648台	173 693台
6	PS2	417 547台	5 743台	6 659台
7	X360	292 547台	9 988台	11 797台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月30日～2008年12月6日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	594131套	18281851套	Wii
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：5	236664套	4574921套	Wii
3	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：2	233183套	1831128套	X360
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：3	181662套	5602893套	NDS



5 波斯王子 X360

Prince of Persia

Ubisoft 2008年12月2日发售 动作冒险 上周排位：－

宛如梦幻的绚丽场景是游戏给人印象最深刻的地方，而首次引入双人协同冒险的设定后，游戏难度的降低也在玩家中褒贬不一：一方面有利于不擅长动作游戏的玩家上手，轻松体验到飞檐走壁的爽快感，一方面也使追求挑战的玩家失去了重复游戏的动力。

本周：150 893套 累计：150 893套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
6	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售	音乐 上周排位：－	149602套	862782套	Wii
7	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts 2008年6月3日发售	动作冒险 上周排位：8	144000套	956881套	X360
8	功夫熊猫 Kung Fu Panda	Activision 2008年6月3日发售	动作 上周排位：9	140773套	768267套	X360
9	世嘉超级明星网球 Sega Superstars Tennis	SEGA 2008年3月18日发售	体育 上周排位：－	140773套	768267套	X360
10	成人的大脑DS训练 Brain Training	Nintendo 2006年4月16日发售	实用软件 上周排位：6	127321套	3589251套	NDS

2008年12月7日～2008年12月13日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：2	326062套	4900983套	Wii
2	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：3	324287套	2155415套	X360
3	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	283682套	4467987套	Wii
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：4	228505套	5831398套	NDS
5	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售	音乐 上周排位：6	213488套	1076270套	Wii
6	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts 2008年6月3日发售	动作冒险 上周排位：7	208594套	1165475套	X360
7	功夫熊猫 Kung Fu Panda	Activision 2008年6月3日发售	动作 上周排位：8	204540套	972807套	X360



8 世嘉超级明星网球 X360

Sega Superstars Tennis

SEGA 2008年3月18日发售 体育 上周排位：9

在目前缺乏新作的形势下，由世嘉游戏中众多明星所共同打造的本作显然拥有独特的吸引力。除了保留网球游戏的基本规则外，比赛过程中还会不时出现各种以世嘉经典游戏为原型的迷你游戏来调节气氛，甚至听到那些让人怀念的背景音乐也会让不少老玩家感动不已。

本周：177 746套 累计：908 561套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
9	成人的大脑DS训练 Brain Training	Nintendo 2006年4月16日发售	实用软件 上周排位：10	160449套	3749700套	NDS
10	战争机器2 Gears Of War 2	Microsoft 2008年11月7日发售	动作角色扮演 上周排位：－	158295套	2270146套	X360

神秘东方之旅

文 清国倾城 美编 NINA

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

700 多年前，年轻的威尼斯冒险家马可·波罗与家人一起前往中国，他们目睹了欧洲人未曾见过的繁荣昌盛。十几年后，马可·波罗带着大量的黄金珠宝准备返乡，14 艘航船载着数百人浩浩荡荡地扬帆出海。2 年后，马可·波罗回到了家乡，他将旅行见闻的每个细节都写在了自己的东方行记中。但在他的著作中并未提及为何 14 艘航船返回欧洲时仅剩一艘，很多人认为坏血病和霍乱导致绝大多数船员病死，也有人说是中途遭到了海盗的洗劫。这些神秘失踪的航船到底身在何处？其中是否隐藏着被世界遗忘的宝藏？



UNCHARTED 2 Among Thieves

未知海域2 纵横贼道		SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3	Uncharted 2：Among Thieves		美版
	预定2009年秋季发售	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



▲在游戏中就算是 GameOver，也可以在无需读盘的情况下立刻从上一个 Checkpoint 开始。

挑战PS3极限机能

《未知海域》是 2007 年 PS3 画面最强的游戏之一，但顽皮狗工作室创始人 Evan Wells 说："上一次我们尽了最大努力，终于发挥了 SPU（协处理器）30% 的性能，我们认为这次已经非常接近于它的性能极限。因此这次大家可能会首次看到 CELL 的性能潜力。"

《未知海域 2》的画面明显强化，画面更清晰、细节更丰富，光影效果的进化极为明显。而且这次的读盘时间更短，在实际游戏与过场动画之间实现了真正的"无缝切换"。顽皮狗联合总裁 Christophe Balestra 说："读盘时间就像在看电视时出现广告插播一样，我们不希望玩家受到打扰。"

前作中的池塘与河流栩栩如生，这次同样的技术将会用在雪地上，冰天雪地的场景将会带给玩家全新的视觉体验。而在本作的技术进化中，最令人关注的是人物与移动物体的互动方式。在本作中，无论是德雷克还是普通 NPC，都会与场景中的所有可动物体有真实的互动性，本作导演 Bruce Straley 举了一个例子："当德雷克在火车顶上行走时，身体会有轻微的摇晃，而在车厢内行走时就会稳得多，因为没有风的呼啸。"这些技术细节与游戏的系统内置剧情都息息相关，游戏中不会有任何单调的时刻。



根据环境的变化，德雷克的动作也会有相应的变化，用导演 Straley 的话说就是："受伤时就会有受伤的样子，在水中行走就会有走在水中的阻力感，在雪中时就会艰难跋涉。"

"上次我们只用到了 30% 的机能，而这次已经非常接近于性能极限！"

——顽皮狗工作室创始人 Evan Wells

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

意外不断 绝无冷场


■在前作的结局中就已经暗示德雷克可能会和一些真正的江洋大盗们合作，再结合本作的副标题“纵横贼道”可以看出，游戏的主题离不开背叛与贪婪。

目前顽皮狗演示的一个DEMO十分火爆，可以看到德雷克坐在吉普车里，乔装成记者，想要进入一座尼泊尔古都。但与德雷克目标相同的一个准军事组织也在此时出现，接下来是一个充满爆炸的混乱场面，整座城市被摧毁。德雷克的乔装没有成功，他只能武力突破，逃到了一个巷子里。由于敌人火力凶猛，玩家要好好利用本作的新掩体系统。躲在掩体背后并瞄准敌人时，身体依然可以左右移动，全身都躲在掩体背后时也可以瞄准敌人。

除了动作上的调整外，本作加入了全新的互动式剧情演出，一些剧情事件会在玩家的操作中自然而然地展开。比如当德雷克经过一个走道的时候，地板突然坍塌，德雷克一个飞身跃入窗户，进入一间被炸过的公寓，他脚下的地砖开始碎裂，整个楼板坍塌，德雷克掉到了下一层……玩家周围的环境会不断发生各种意外，让游戏不会有冷场的时候。这些片段不是以QTE的简单按键方式进行，玩家一直都可以完全控制德雷克的动作。即使是最普通的爬墙动作也不会是像表面上那样简单，通常需要玩家有快速的反应能力，意外总是无处不在。


▲《未知海域》将不再是“丛林游戏”，更多样化的场景等待玩家探索。


▲每一个小片段与剧情时刻都充满兴奋感，这是德雷克新冒险的特征所在。

战术潜行与自由攀爬


▶本作的近距离战斗系统将会更具有动作性，而新加入的潜行要素让近距离战斗的实用性大增。




◀本作的配乐依然由Greg Edmonson负责。

在战斗系统方面，本作加入了类似于各种战术谍报游戏的潜行动作。你可以从敌人身后悄悄地靠近，从背后抓住敌人。不过制作人表示游戏的节奏不会因此变慢。身后袭击敌人的动作也是花样丰富，例如可以用手臂勒住其脖子将其放倒。或者你可以沿着墙壁爬到屋顶，然后一只手紧抓住屋顶边缘，另一只手抓住敌人的脚将其拉下屋顶。

敌人的AI也提高了不少，他们不仅懂得侧翼包抄，还会利用场景的特点。而德雷克在任何状态下都可以使用武器，例如在奔跑、攀爬、悬挂等状态下都可以用武器杀敌。攀爬与跳跃依然是构成游戏系统的主要部分，本作引入了一种全新的自由攀爬系统，例如灯柱之类看起来像是可以攀爬的物体几乎都可以攀爬。德雷克还可以在柱子间摇摆跳跃。走平衡木部分放弃了PS3手柄的倾斜感应功能，让玩家可以更轻松迅速地前进。投掷手榴弹的动作也取消了动作感应，瞄准敌人后按一个对应的键即可投掷。



德雷克的新搭档，澳大利亚人，是一个强悍而鲁莽的财宝猎人，与德雷克一起为了揭开马可·波罗宝船之谜而踏上新的冒险之旅。负责为她配音的是《星际之门SG-1》等热门剧集的Claudia Black。在目前公布的游戏片段中，可以看到她拿着火箭筒炸掉了敌人的运输车，然后从车顶上跳下来，投入德雷克的怀抱中，她抬起右腿，紧紧地盘绕着德雷克。看来她与德雷克之间的关系绝不止是合作伙伴那么简单。

神秘新世界

《未知海域2》的情节展开方式就像洋葱皮一样一层层剥开，寻找马可·波罗航船的最初线索将德雷克带到了一个丛林茂密的沼泽地，在那里又展开了一段冒险——寻找传说中能够实现愿望的魔法石。将线索破译之后，德雷克来到了尼泊尔古都，结果同样在寻找无价之宝的准军事组织炸掉了整座小城。之后根据线索德雷克接连前往巨大的冰洞、山边的村落，最后他将会在喜马拉雅巨峰之中找到传说中的失落之城香巴拉。




▲顽皮狗精湛的技术力和美工实力将设定图忠实还原。







前作UCG评分回顾 | 游戏名 未知海域 德雷克的宝藏 | 机种 PS3 | 评分 24



Story

以创造神巴哈姆特的生命孕育出的世界——阿尔泰尔；
很久很久以前，当阿尔泰尔失去了大地，
这里就成了天地狭间的炼狱。
从那时起，人类就世代生活在沉睡巨兽背负的土地之上；
巨兽便是人类的希望，巨兽便是神。
可是，乱世毫无征兆地降临，
巨兽从永远的沉眠中觉醒。
世界因此陷入绝望之时，7名战士站了出来；
为了夺回自己的故乡，为了不向命运屈服
他们将信念寄托于手握的利剑中，
踏上了与“神”抗争的道路……



BLOOD OF BAHAMUT

巴哈姆特之血	Square Enix	角色扮演
NDS ブラッド オブ バハムート		日版
发售日未定	1～4人	价格未定
无对应周边		

这是一款极具特色的角色扮演游戏，乍看会给人一种《汪达与巨像》的感觉。SE官方在公布本作时还特地在网站进行了倒计时，可见对其还是很重视的。就目前公布信息来看，“与巨兽的战斗”以及“同伴合作”将是游戏最吸引人的亮点，感兴趣的玩家不妨关注一下本作。文 九兵卫 美编 anubis

移动的陆地 巨人

背负着一整块陆地的巨人拥有人类一样的形态，移动十分缓慢。它的身后土地曾养育过丰饶的生命，是神赐予自然界的遗产，传说中的秘术——召唤术便是发源于这里。一直处于沉睡中的巨人为何会觉醒到目前还是一个谜。



■伊吹的剑舞具有范围攻击的效果。



伊吹

继承了龙之魂召唤术的青年，具有极强的正义感。从很小的时候开始，他就立志要发挥自己的力量成为世界的守护者，一直在刻苦锻炼自己的武艺。当突然觉醒的巨兽引发混乱时，他毅然和其他勇士一起站了出来，结成了讨伐巨兽的义勇队，誓要给故乡的人们带来希望。

种族	巨人族
年龄	18岁
武器	大剑



种族	巨人族
年龄	17岁
武器	杖



▲唯对巨兽的觉醒感到深深的不安。

唯

天真烂漫的开朗少女，平时负责打理义勇队内部的生活事务。小时候由于父母双亡而寄居在伊吹道场中，陪同主角一起修行的同时她也习得了一身精湛的魔法。讨伐巨兽的义勇队结成后，她就一直追随着主角，希望自己的能力可以给大家派上一些用场。

同伴合作

游戏支持多人联机战斗，这大大提高了战斗的乐趣。合作的重要性将在与庞大敌人战斗的过程中得到最好的体现。





◀▲同伴之间配合起来攻击可以轻松让巨兽露出破绽。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved





▶在战斗中，攻高血厚的他绝对是充当前锋的最佳人选。

◀统率军队的加茂总是给人以永不屈服的印象。



加茂相贺

曾经统率伊夫里特一族军队的大将，是一名力大如牛的壮汉。因为自己的心直口快与他人引起过很多纷争，不过他的实力却能令所有人心服口服。虽说现在和义勇军协力讨伐巨兽，但战斗时他还是总喜欢一个人冲在最前面，这点倒是经常让其他队友感到不安……

种族	伊夫里特族
年龄	38岁
武器	大斧



灼热的恐怖 伊夫里特

浑身被火焰包围的伊夫里特从远古时代就是令人恐怖的存在，又被称为炎之魔神。凶暴的伊夫里特胸口就像是巨大的火炉，可以释放无尽的灼热之火，而背部的火山则能喷射出熔化一切的岩浆，因此是一个非常强大的对手。



◀大范围的火焰喷射将是它让玩家最头疼的攻击手段。



战斗方式

游戏中玩家将处于一个开放的平台上和巨兽进行战斗，我们可以自由进行移动，切换不同位置的平台才可以攻击到巨兽的不同部位。而攻击种类则分为远程和进程两种，有时巨兽将身体靠近平台上，我们甚至可以跳到它们身上的特定部位进行攻击。不过需要注意的是，与巨兽战斗的过程中，平台上也会有一些比较烦人的杂兵出现，它们会对玩家构成很大的干扰。



▶巨兽掉落的素材表划分相当详细，我们也可以想见它们的掉落概率并不会很高。

◀将伊夫里特的角破坏掉，它会不会就无法释放火焰了呢？



部位破坏

巨兽的体型都是极为庞大的，所以游戏中我们自然无法将它们一击打倒，只有依次将巨兽身体上的所有部位全部破坏，我们才能彻底地打败它们。根据不同巨兽的体型特征，它们的有些隐藏部位也只有在特殊的角度才能被发现，这在战斗中将十分考验玩家的观察能力。



▲破坏了巨兽相应部位，画面中会出现特写的镜头。



▲利用巨兽的素材制作出来的武器一般会附带属性攻击，所以威力会提升一个等级。

素材收集

将巨兽的甲壳等部位破坏之后，我们可以获得相应的素材，利用这些素材可以生产出性能和威力各异的武器及防具，这点倒是很容易让人联想到“《怪物猎人》系列”。另外，游戏中也提供了很多委托任务，这些任务往往会要求玩家破坏巨兽特定的部位才能达成，因此难度也不算小。



送走了《无尽的未知》以及《最后的神迹》，X360玩家接下来最值得期待的日式角色扮演游戏莫过于《星之海洋4 最后的希望》了。本次官方公布的战斗画面依然十分华丽，新的作战方式节奏感也很强，实在是让人跃跃欲试。明年的2月19日，就让我一起期待发售日这一天赶快到来吧！

星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
预定2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		

STAR OCEAN THE LAST HOPE

展现宇宙中最炫目的战斗吧！

文 九兵卫

美编 anubis



▲适时地逃离敌人的视野是战斗中最常用的一个基本技巧。



▲夏姆洛蒂俏皮的个性总是能活跃队伍中的气氛。



梅里库尔·夏姆洛蒂

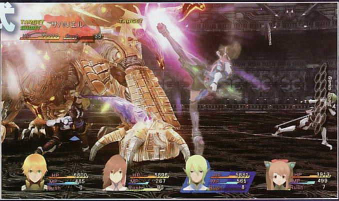
MERACLE CHAMLOTTE

夏姆洛蒂的祖先是属于猫科生物的菲普尔一族，虽然很小的时候就离开族人独自生活，但她的身上还是留有着一些野兽的习性。好奇心旺盛、性格活泼开朗是她给别人最大的印象。此外，夏姆洛蒂在战斗中拥有比常人更为敏锐的听觉与嗅觉，与艾基和蕾米相识后给他们帮上了很大的忙。

新的战斗模式

Rush 模式

在本作中，细心观察的读者应该会发现我方角色和敌人状态栏中都有一条绿色槽，它在受到伤害或者攻击命中时会上涨。这就是Rush槽了。当它蓄满后，对应角色就可以发动Rush模式，也就是我们通常所说的暴走状态。在该状态下硬直和伤害值均会变小，而移动和攻击的速度则会提高很多。



▲虽然Rush对我方非常有利，但当敌人进入Rush模式的时候，我们也一定要优先回避。



Rush 连击

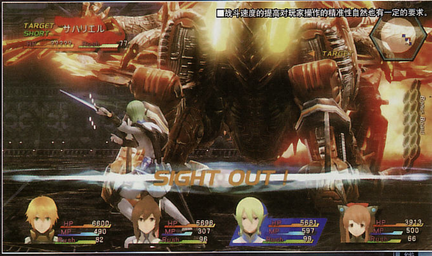
进入Rush模式后，最大的好处就是我们可以直接发动必杀技和纹章术之间的连击而不用去理会敌人的反击，这样能给对手带来极高的伤害。更值得一提的是，如果我方在Rush连击结束时正确地输入了相关指令，我们还可以最多与6名同伴共同发动Rush连锁攻击，类似于由各个同伴必杀技组合而成的终结技。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

BEAT 系统

所谓BEAT，也就是Battle Exalted Action Type的首字母缩写，简单说来就是战斗风格的意思。游戏中为大家提供了3种BEAT，通过切换这些战斗风格，我们可以获得不同的作战效果。各种BEAT随着使用次数的上升等级也会提高，其带来的直接好处就是我方的能力值和攻击威力得到强化。


■BEAT系统战斗胜利后会自动积蓄经验值并升级。



■战斗速度的提高对玩家操作的精准性自然也有一定的要求。

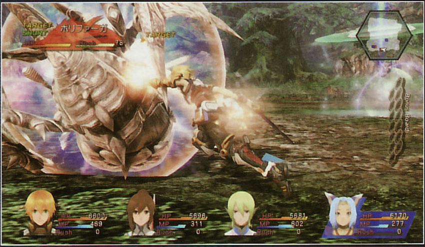
BEAT.S

强化攻击的高速战斗风格。在该状态下，原本只能单次执行的跳跃、跃步等逃离敌人视野的指令可以连续使用，这样敌人就无法掌握我方的行踪，因而能够通过奇袭给它们带来很高的伤害。



BEAT.B

可大幅提升防御力与Rush槽的战斗风格。进入该状态后我方Rush槽会迅速提高，Rush模式的发动时间也会变长很多。而且由于防御力的增强，对付一些普通敌人时我们几乎可以无视它们的攻击。


▲被杂兵包围时使用这样的BEAT是很有效率的战斗风格。

BEAT.N

平衡BEAT.B与BEAT.S两者特点的战斗风格，适用于战斗中追求稳定的玩家。尽管各种能力值依然会得到提升，但是缺乏特点也是该战斗风格的弊端，在进行某些难度较高的BOSS战时可能会有点吃亏。

配合战斗风格发动必杀！


▲使用BEAT.N可以试探出一些未知敌人的实力与特性。

克罗·F·阿尔梅迪奥




阿尔梅迪奥和艾基一样，也属于第一批宇宙开拓队的成员，年仅21岁他就成为了太空飞船001号机“阿齐拉号”的船长。阿尔梅迪奥同时也是艾基和蕾米从小就的玩伴，三个人之中他更像是一个稳重的兄长。由于艾基驾驶的是003号机“卡尔娜丝号”，所以两人从某种意义上来说也是相互竞争的对手。

文 火云 美编 心の永恒

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V

曾经让 PSP 玩家大呼过瘾的《阿克西斯的威胁》在增加了大量全新游戏内容之后，即将在 PS2 与 PSP 平台与玩家见面。作为系列的新作，游戏不仅增加了新的机体和新的人物，而且还为玩家准备了新的剧本——“蒂姆·雷军”，以蒂姆·雷的角度审视这场战争定能让新老玩家获得不同的体验，除此之外 4 部新参战的高达作品也是本作的亮点。正因为有了如此厚道的游戏内容，所以游戏副标题上被冠以了“V”（Volume，足量），届时高达饭们一定能够过足了瘾。

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V			NBGI	策略
多机种	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V			日版
	预定2009年2月12日	1人	PS2版6800日元，PSP版5500日元	
	对应周边未定			推荐玩家年龄：全年龄

追加剧本“蒂姆·雷”登场

技术将带来和平

一年战争时蒂姆·雷达成了开发高达的伟业，并间接地引导联邦军获得了战争的胜利，也可以算作是历史中的关键人物。本作中专门为蒂姆·雷准备了率领技术人员向军方挑战的新增剧本，跨越军队高墙而集结起来的技术人员，将会以开发出所有的武器为计划而战，科学的力量是否真的能给世界带来和平？这一切要由你决定！

可以实行所有兵器的开发



▲蒂姆·雷拥有从一年战争时的战斗机到最新的Mobile Suit的所有开发计划书，究竟从哪种开始进行开发呢？这还真是个头疼的问题。

集结所有的技术人员



▶就连西洛克和基尼阿斯这样人物都参与了蒂姆·雷的队伍，由此可见这个势力的开发能力在全部势力中是数一数二的。

蒂姆·雷向提坦斯与阿克西斯发起挑战



▶蒂姆·雷在发布会上挺身而出宣布，在提坦斯和阿克西斯争霸的地球圈，他将成为新的势力参加战斗。

五款作品参战

追加5名角色与80种以上的机体

凭借着新加入的 4 部《高达》作品，游戏中收录的角色与兵器数量将得到进一步提升！而这些新作品的加入也会让战争往更加激烈的方向发展。作为一款策略游戏，武器的开发在游戏中是左右团队战术的重大因素，哪种武器拥有何种能力，又能以多少费用运行？这是一名出色的指挥官必须了解和做出裁决的。

高达前哨战

诞生自模型杂志的企划，描写《机动战士 Z 高达》故事背后发生的事件，“新迪塞斯”与联邦军抗争是本书的主线。



FA-010A FAZZ
全装甲型 ZZ 高达的试作机，虽然无法变形，但却具备厚重的装甲。

MSA-0011[Ext] Ex-s 高达
S 高达的强化装备形态，借助巡航装备提升机体的机动力。



MSZ-006A1 Z-Plus A1型
Z-Plus是作为Z高达量产型而开发的机体，此款式是不同的涂装版。

机动战士高达 闪光的哈萨维



由富野由悠季导演所创造的小说作品，舞台是 U.C.0105 年，描写以恐怖行动形式袭击腐败的地球联邦政府的组织“马法迪·纳比尤·艾林”与联邦军之间的战斗。

◀新加入的角色在战斗中也会发生特殊的对话事件，他们的加入会对战局产生多大的影响呢？

登场角色



马法迪·纳比尤·艾林
与组织同名，台面上的领导者，其真实身分是布莱德·诺亚的儿子哈萨维·诺亚。



雷恩·艾姆
凯奈斯部队中年轻的驾驶员，在作品中曾经几度与马法迪的 Ξ 高达交手。



琪琪·安达露西亚
能够预知未来的奇妙少女，与马法迪和凯奈斯之间都有亲密的关系，伴随着他们战斗到最后。



凯奈斯·斯雷格
受命讨伐马法迪的部队司令官，但他本身也是马法迪的好友。



RX-105 Ξ 高达
马法迪的爱机，搭乘了米诺夫斯基引擎，可在大气圈内飞行。



RX-104FF 佩涅罗佩
最早搭载米诺夫斯基引擎，可使用浮游炮攻击，性能只略逊于同期的 RX-105。

ADVANCE OF Z

《机动战士 Z 高达》原创系列之一，长期连载在杂志上的小说作品。剧情是从提坦斯的角度来深入探索了在历史背后所发生的故事。



RX-121 高达TR-1[Hazel]
利用强化零件将镇暴型吉姆重生为高性能机的机体。

Z-MSV

先以塑胶模型登场的企划作品，“Z-MSV”指的是在《机动战士 Z 高达》里登场机体的变化形态总称，登场机体是由《Z 高达》中的机体设定藤田一己所设计的。



MSZ-008 ZII
Z 高达的发展型，简化了变形机构，提升了操作与量产能力。

MS IGLOO

内容描写自护军的新兵器实验，深刻表现出在战败气氛浓厚的情势下开发武器所经历的困苦。



RB-79N 鱼眼
为了增强海洋战力而将宇宙用铁球改装为水用的机体。



赫伯特·冯·卡斯本
隶属技术试验队的上校，搭乘机体为勇士，左手是假肢，有时候会发出古怪的声音。

©创通・サンライズ

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

每到年末一些即将于明年2月左右推出的游戏也进入了最后的宣传阶段，在了解系统的全貌后，大家也可以利用这个机会重新对游戏的可玩性进行评估，锁定最后的目标。本次短波中的《命运之链》整体风格和《灵光守护者》比较相似，不过引入目前火热的“成就系统”后也算是一个不错的卖点，有兴趣的玩家不妨继续关注后续的报道。



春季是大作的高潮期，2009年春季也将有众多超大作发售，不过其中欧美第三方的大作不多，也许是把风头留给了第一方。在明年2月发售的美版游戏中，《教父Ⅱ》与《灵异恐惧2》是比较值得关注的作品。



牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望

燃起心中之火 唱起幸福的诗

PSP ■牧场物语 シュガー村とみんなの願い ■日版
策略角色扮演 ■MMV ■预定2009年3月19日发售

时隔两年之后，“牧场”新作降临PSP。和之前的《新牧场物语》不同，本作是正统玩法，而且并非移植复刻作品。不过在笔者这种FANS眼中，还是能看出制作小组的偷懒之处——游戏的故事和系统与PS2上的《牧场物语 燃起心中之火》接近，而人设则是与NGC版《牧场物语 幸福的诗》相同，只是从二头身变成了正常比例。

最后的两年时间


■本作的浴室拥有换装功能

本作的故事发生在蜜糖村，这里两年后将被改建为大型休闲娱乐设施，因此住在这里的村民们人心惶惶。有人对未来感到悲观绝望，有人打定主意要离开家乡，这样下去村子迟早会被毁掉。回来整理祖父物品的主人公在小精灵的引导下见到了女神，接受了女神拯救村子的请求。

主人公的目的就是在两年内在村中干出一番大事业，这样既可以安抚村民，也可以让政府收回成命。村民们会有各自的愿望，满足他们的愿望就能让他们安定下来，这些愿望一般都是需要某某物品多少个这样的“低俗”愿望，不过也有难度极大的。游戏内设16种结局，保留结婚系统。

丰富的迷你游戏



游戏的玩法是正统派，种植和畜牧都会完全保留，玩过系列的人会很快上手。除此之外，还增加了一些全新的迷你游戏，像挖矿石、钓鱼、伐木这些以前系列就有要素，在本作中都可以玩到。而村中还会举办赛马大会，赛马的过程同样是由玩家来控制的，赶快和你的爱马搞好关系吧！



■在赛马大会中取胜就能拿到非常好的东西，这同时也是某些村民的愿望。



爱丽丝

这位就是要改建蜜糖村的公司社长，偶尔会来到村中视察，对于村里的一切都看不顺眼。不过似乎她也是结婚对象之一，赶快搞定她吧！

[文：纱迦]

命运之链

新大陆的佣兵传说



自从“《怪物猎人》系列”开启了掌机游戏联机的热潮后，现在无论是PSP还是NDS上都在纷纷推出强调“联机同乐”的新作来吸引玩家的眼光。而以下为大家介绍的这款原创作品中玩家同样需要扮演一名可以自由选择职业的佣兵来探索充满谜团的小岛，虽然充实的任务要素让它的整体感觉没有什么让人眼前一亮的地方，不过独特的“海船改造系统”还是让游戏中出现了很多变化，喜欢收集与挑战的玩家千万不可错过。

[文：晴天]

NDS ■デスティニーリンク ■日版
动作角色扮演 ■NBGI ■预定2009年2月5日发售

充实的任务

作为单人游戏最大的乐趣所在，有收集癖好和玩家应该都不会放过这个经典的设定。游戏中需要从调查团的团长处接受各种村民的委托，完成后随着“信赖度”的上升就会出现推动主线剧情发展的关键任务，而要完成这类任务通常都需要与强大的BOSS进行战斗，所以平时对角色的培养也是非常重要的。



成就系统

除了丰富的任务，游戏中同样也为我们准备了各种“挑战内容”，只要前往“探索记录所”就能看到完成这些挑战的具体条件。满足条件后累积“探索记录点”还可以在这里交换到很多主线流程中无法得到的特殊物品，绝对让你不断完成挑战乐此不疲。

▲不知道赚到10000点“探索记录点”需要耗费多少时间……

海船改造的好处

游戏的主要目的就是探索艾美吉亚（アメイジア）群岛，由于这里由数量繁多的小岛组成，所以要在这些地点中自由来往，最主要的交通工具自然就是“船”。与船内的改造屋对话可以花费一定的金钱对船进行改造，之后除了最直观的外观变化外，船内的设施也会出现相应的调整。无论玩家是想在新的商店中购物，还是想获得更多有利于探索的情报都会经常使用到这个功能，而以下就先为大家介绍已公开的两个特殊店铺。



▶每种船的类型也不仅仅是店铺的差别，等级和船员数量应该也会对游戏中的其他要素产生影响。



▲每个地点能够调查出的隐藏要素也有区别（使用“？”号表示的项目）。

情报屋 与管理员对话可以对指定地点进行调查，通常情况下会有很大几率得到“珍稀怪物”出现的情报，之后前往对应的地点消灭掉强敌就能获得丰厚的回报。

挑战屋 与管理员对话并接受挑战后需要前往特定的场景在限定的时间内消灭一定数量的敌人才能过关。完成后一般会得到“珍稀素材”的奖励，同时也说明游戏中有合成系统存在。



提示条 使用触控笔点击下屏幕最下方横条上的图标可以查看各种任务和剧情事件的完成提示，属于非常人性化的设定。

NDS | 女神异闻录 恶魔幸存者 | 2009年1月15日发售 游戏最大的特色就是利用NDS的双屏显示，玩家可以很方便地将仲魔编队，以及查看它们的技能和具体能力，以往庞大的恶魔合体系统也追加了“检索”功能，省去了玩家寻找特定仲魔组合的繁琐操作。

马里奥与路易RPG3

NDS 角色扮演 ■マリオとルイージRPG3 ■日版 ■Nintendo ■预定 2009 年 2 月 11 日发售 [文：晴天]

马里奥兄弟与库巴的梦幻组合?

熟悉“《马里奥》系列”的玩家一定都不会对独树一帜的该系列作品感到陌生，在即将推出的新作中，我们的马里奥大叔不但又将和兄弟路易为了拯救蘑菇王国踏上新的冒险旅途，甚至连死对头库巴都成为了玩家能够操作的对象，在蘑菇王国中为了某些特殊的目的而战斗，究竟他的身分是敌是友，看来只有在正式游戏中才能见分晓了。

最初的故事

由于蘑菇王国突然流行起了一种奇怪的疾病，所以碧奇公主紧急召集马里奥兄弟进行会议商量应对措施。不过就在此时，一直对众人怀恨在心的库巴闯入了会议现场，还没等大家弄明白怎么回事，它就一口气将马里奥和路易都吸进了肚子里，而我们可怜的碧奇公主也在事故中失踪，营救蘑菇王国的重任自然再次落在了马里奥和路易的身上。



▲患上疾病的蘑菇王国居民身体都像充了气一样，如果不及时治疗后果不堪设想。

游戏的进行方式



根据故事的设定，游戏进行的过程中上屏幕会显示库巴在蘑菇王国中的行动，下屏幕则显示马里奥兄弟在库巴肚子里的冒险场景，无论是哪一方作出行动都会对另一方造成特定的影响，因此考虑到操作的问题，两队人马的冒险在某个阶段应该都是分开进行的。

情况一 库巴在喷泉饮水后，体内水位也会随之升高，同时之前挡住去路的机关也因为浮力的关系而开启，看来又能去新的区域冒险了。

情况二 如果库巴在进行拉绳索等耗费体力的动作，那么身体内的肌肉组织和内脏活动也会随之加快，并激活下屏幕中的某些机关，是不是非常有趣呢?



各自的战斗

由于库巴和马里奥兄弟的特性，游戏中的战斗也并非都是传统的回合制战斗，所以从老玩家的角度来说，强调动作性的库巴应该上手更加容易一些。

库巴



按照指示点击下屏幕的库里宝可以将它们击打到空中，之后在它们没有落地之前再用触控笔点击就能发动空中连续攻击。

马里奥&路易



战斗中使用道具就能变身为可以发出火球攻击的形态，此时如果连按攻击键的话还能发出更多的火球，伤害也会随之增加。

弧光幻想曲

[文：晴天]

Wii 角色扮演 ■アークライズ ファンタジア ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 2 月 19 日发售

左右胜负的系统要素公开

本作的延期对不少关注的玩家来说可能是一个比较意外的消息，虽然能够实际玩到游戏还需要再等待一段时间，不过大家也正好可以利用这个机会对游戏最后的系统进行深入的了解，从而体会到游戏在人物育成和个性化设定方面的独到之处，不知道这次为大家带来的武器和战斗系统最新情报是否还让你满意呢?

自定义武器系统

有别于其他同类型的游戏，本作中玩家获得的武器都没有“基础攻击力”的设定，而要想让它们在实际战斗中发挥作用，就必须将名为“アームフォース”(能量块) 的特殊晶体镶嵌到武器对应的插槽上才行。另外由于游戏中武器的类型比较多，所以它们最初持有的插槽数量也有很大的差别，不过随着游戏的进行，我们也能扩充插槽数来满足使用上的要求。

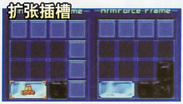
能量块与插槽



下图所示的就是武器与能量块的对应关系，由于游戏中持有不同能力的“能量块”在形状上也存在很多变化，所以要在最大只有 4×4 的空间中组合出让人满意的武器能力也是十分考究的事情。



扩张插槽



▲插槽中某些可以放置能量块的区域会用黑色表示，目前的作用还不明。

武器最初的插槽并非都能让玩家随意配置，其中蓝色表示方块就代表暂时还没有开启的插槽，玩家必须使用战斗后获得的“WP”(武器点数) 来解除它们的限制，当然也不排除游戏中存在某些特殊的插槽只能使用特定的方法才能够开启。

实战效果

如果在武器上附加了“追击”的效果，那么满足特定的条件就能发动追加攻击，而针对敌人的弱点让武器附带特定的属性和特效攻击也是搭配武器能力最优先考虑的问题。


◀不同的武器能力也会对战术的运用产生很大的影响。

战场属性

在游戏的大多数战斗中会出现名为“光召石”的特殊装置来改变战场的属性，并对我方或敌人发动的属性攻击效果产生各种影响。另外由于它们本身也能成为敌人和我方可以选择的攻击目标，所以利用它来削减敌人的优势也是战斗最基本的思路。


◀破坏光召石可以获得合成魔法结晶所需要的碎片，但如果出现对我方有利的光召石，敌人也有很大的几率会主动破坏它，这样也就拿不到对应的碎片了……



光召石对属性的影响

属性	伤害增加	伤害减少
火	火、光、暗	水、冰、雷
风	风、雷、光	土、暗、冰
水	水、冰、雷	火、光、暗
土	土、暗、冰	风、雷、光

Wii | 马里奥网球 | 2009 年 1 月 15 日发售 同样是以任天堂诸多明星为卖点的游戏，除了基本的网球规则，每名角色华丽的技能会使比赛的结果产生很多变化，而最大支持 4 人的对战模式也能保证游戏过程既热闹又有趣。

教父II 创造自己的网络黑帮王国



■玩家所招募的每一个新人都会有自己独特的能力，在多人模式中可以选择扮演其中任何一人。

多机种 动作 ■Godfather II ■美版 ■EA ■预定2009年2月发售

对应机种为 PS3、X360 ［文：阳光成员 清国倾城］

网络已经成为绝大多数美式动作游戏不可或缺的一部分，《教父Ⅱ》当然也不会例外。最近EA在旧金山举办的记者招待会中，介绍了本作的16人网络模式，与其他游戏的网络模式相比，本作在网络与单机模式的互相影响方面独具创新。



■本作的操作有点像《战争机器》，不过人物反应的灵活性稍差。

本作的单人模式中玩家扮演的是Dominic Corleone，展开与电影版完全不同的故事，不断提高声誉，招兵买马，壮大自己的黑帮家族。在单人模式中招募到的手下都可以带到网络模式中，在单人模式中玩家只能扮演主角Dominic，而在多人模式中，玩家可以扮演自己帮派中的任何一个成员，利用其各自的能力特点。玩家可以根据在单人模式中招募到的人才选择多人模式，比如获得了一个开保险箱的高手，就可以在偷保险箱模式中事半功倍。

本作的另一大创新是引入了“武器执照”系统。在多人模式中玩家会获得金钱和“荣誉值”，这些都可以保留到单人模式中，而金钱与荣誉可以换来武器执照的升级，这样就能使用更强力的武器。

在操作上以X360版为例，瞄准为LT键，射击为RT键，奔跑为A键，更换武器较为麻烦，需要按左右键浏览选择，或者按LB键出现一个环形菜单，然后用右摇杆选择陈列在其中的武器。在激烈的战斗中，这种麻烦的换武器方式很容易给人碍手碍脚的感觉，希望在最终版本中能够有所改善。



▲作为一款次世代游戏，本作的画面实在是过于寒碜。

多人模式概览	
突袭	目标是冲入对方的基地将其炸毁
纵火	目标是将各种目标建筑物点燃，烧毁的建筑越多得分越高
偷保险箱	在地图上遍布着多个保险箱，找到并将其破解就会得到金钱和荣誉值

灵异恐惧2 起源计划

多机种 主视角射击 ■F.E.A.R. 2: Project Origin ■美版 ■EA ■预定2009年2月10日发售

对应机种为 PS3、X360 ［文：星夜］

多人模式狂热体验

虽说如今的主视角射击游戏中，网络多人模式越来越成为主力，但Monolith工作室开发的《灵异恐惧》却是一款完全以单人模式制胜的游戏，虽然该作也有多人模式，但只能算平平无奇。Monolith希望续作在网络模式上能有所加强，最近他们公布了本作的几种多人模式。



首先是前作中征服模式的改良版，叫做“武装前线”，两个队伍争夺地图上的5个战略要地。其独特之处在于两个队伍都可以启动“精英动力装甲”，其实就是一个巨大的机器人，这种机器人所向披靡，但惧怕激光发射器和火箭筒。第二种模式叫“闪电战”，相当于夺旗模式，玩家需要抢夺PHLAG，它会发出一种荧光物质让玩家很容易被对方追踪。每个地图上有两个PHLAG，将其中一个夺回到自己的基地后，就会在原地重新出现一个PHLAG，然后换为另一组夺旗，限定时间内夺得最多PHLAG的队伍获胜。“Failsafe”是本作的全新模式，玩家要在神经毒气点安置炸弹，或者拆解对方安置的炸弹，所有参加者只有一条命，一旦被对方引爆了炸弹即为失败。



本作多人模式支持16人游戏，由于地图相对狭小，因此战斗将极为狂热。玩家在战斗之前可以选择自己的武器和装备。另外Monolith表示游戏发售时还会有更多的多人模式。

细胞因子 超能力大战



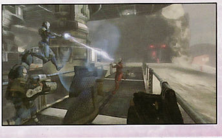
▲本作的物理效果将会非常出众。

多机种 主视角射击 ■CellFactor: Psychokinetic Wars ■美版 ■Ubisoft ■预定2009年第一季度发售

下载游戏的超值选择！

对应机种为 PS3、X360

这是一款将通过PSN和Xbox LIVE提供下载的快节奏主视角射击游戏，卖点在于其狂热的在线多人模式。其故事背景是未来人类与高科技改造人之间的战斗。选择人类就可以使用未来的各种强力武器，而如果选择改造人，可以使用超能力。隔空取物的超能力可以将场景中的各种物体化为武器，或者挡在自己的前方作为防护盾。飞翔、瞬间移动和高速移动等能力让战斗变化万千。



随着多人模式中得分的提高，玩家可以获得各种新能力，例如体力回复速度更快、火力更强等。本作多人模式共有4种，支持16人游戏，另外也有包含30多个任务的单人模式，对于一个下载游戏来说内容可谓非常充实。

［文：星夜］

Wii｜异色代码 记忆之门｜2009年1月22日发售 NDS版《异色代码 双重记忆》的续作，转移平台后在画面的表现上更有感染力，而故事背景则是前作的2年后，艾莎蕾某天收到自己父亲的来信后准备前往他的营地，解开母亲死亡的真相。



又到年末了，2008年的大作中，除了《白骑士物语》因为档期原因没能赶上这期“黄金眼”外，其他的作品都已悉数亮相，按照水泊梁山的规矩，大家也该排出个座次了。

另外，“2008年度TV GAME大赏”仍在火热进行中，想要为自己心爱游戏添砖加瓦，同时又想获得主机大奖的同学，赶紧抓紧时间投票了，寄送选票的截止日是在1月5日，去levelup.cn投票也同样有抽奖机会。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×5

异说 最终幻想



推荐玩家人群

●期待见到历代角色同台献艺的玩家。●想要探讨历代主角究竟谁最强的执着人士。

热血推荐　总分 26

■《最终幻想》全明星大乱斗

玛娜

使用各种风格不同的角色挑战故事模式相当具有可玩性，近战、远战、魔法型角色都可以尽情尝试，操作简单的同时也很有耐玩度。游戏的各种要素非常丰富，一不小心就会消耗大量时间，除了战斗之外，系列各角色也绝非以花瓶的性质露面，而是将各角色自己的故事与剧情较紧密地融合了起来。

纱迦

本作由几乎代表SE动作游戏方面最高制作水准的《王国之心》系列主力阵容打造，流畅爽快的打斗配合那些多年来给玩家留下无数感动的经典人物重新演绎的熟悉招式，每一个细节都足以让“FF饭”们疯狂尖叫。厚道的流程长度以及丰富到令人发指的收集要素让本作的游戏时间无法估量。

胜负师

把《FF》一到十代的主角和反派揉在一块儿来一场大乱斗，这个想法的目标明确，而以《王国之心》为蓝本的战斗系统也有其可圈可点之处。只是AI如果想作弊简直易如反掌，难免会给玩家带来挫败感。游戏的细节十分讲究，但细得有点过分，能否消受极为繁复的练级和收集过程因人而异。

■PSP■UMD■Square Enix■ディシディア ファイナルファンタジー■动作■2008年12月18日■1人■无对应周边

幻想水浒传 黄道十二宫



推荐玩家人群

●对“《幻想水浒传》系列”有爱的玩家。●喜欢纯正回合制战斗的玩家。●看中游戏剧情的玩家。

热血推荐　总分 26

■集结108星的壮大冒险再次起航。

九兵卫

游戏的基本系统保留了之前作品的精髓，108位角色所衍生出来的组合攻击光是尝试起来就非常有趣，而引入“角色相性”和“支援角色”的设定后，玩家在战术的安排上也更加灵活。充实的支线任务对于喜欢收集的玩家来说也是绝佳的选择，如果真要说缺点的话，那估计就非迷宫中那别扭的视角莫属了。

晴天

游戏最大的改变就是将一个地点划分成了多个区域，玩家只能在菜单中选择才能前往对应的场景。而引入“时间”和“季节”的概念后，无论是迷宫中出现的敌人，还是完成支线任务的方式也有更多变化，在很大程度上保证了游戏内容的丰富程度。当然系列一如既往出色的音乐也是让人印象深刻的地方。

玛娜

本作圆满地完成了自己的使命，系列关键要素几乎都保留了下来，还有大量的语音，移动则改成了直接在地图上选择想要去的地方，喜欢的人会觉得使用起来非常方便，省掉了不少跑路的时间。同样，维持了系列的作风，迷宫和解谜方面比较简陋，游戏主要的乐趣仍集中在收集同伴、升级据点上。

■NDS■卡片■Konami■幻想水浒传 ティアクライス■角色扮演■2008年12月18日■1人■无对应周边

高达无双 2



推荐玩家人群

●高达支持者。●追求爽快感的人。●注重收集养成要素的玩家。

热血推荐　总分 26

■这才是真正的高达无双！

十六夜

任务模式相当厚道，不仅种类多数量更相当足。系统最大变化就是取消了机体经验值，改为升级各部件，而玩家除了能选择部件附带的效果外，更能够习得机体特有的能力，这令杂兵机获得了宝贵的登场机会。战斗难度有所提升，尤其是新增加的大型MS战，认为这还是无脑砍草游戏的玩家要小心了。

纱迦

本作的分量之充实令人惊异。机体和机师的数量大幅翻新，连杂兵机都能使用。任务模式光是完美一个人就需要五十个小时，全部完美简直不可想像。本作强就强在这五十个小时的游戏时间不会让你觉得枯燥，你会因为不断出现的新要素产生一直打下去的冲动。PS2版尽管画面变差，不过乐趣依旧。

九兵卫

和本作一比，一代简直只能算是试玩版。本作全方位盖过了一代，不单画面更好，内容也丰富得多。出场的机师机体很全，高达FANS应该能满意。与巨大MA的战斗是以前《无双》中没有的，打起来异常刺激。尽管玩过之后发现游戏能增强的地方还有很多，但是现在我对本作已经非常满意了。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■NBGI/Koei■ガンダム无双2■动作■2008年12月18日■1～2人■无对应周边

心灵传说



推荐玩家人群

●“《传说》系列”FANS。●喜欢把大把时间花在收集要素上的玩家。●喜欢TIPS的玩家。

热血推荐　总分 24

■最厚道的掌机《传说》。

九兵卫

作为NDS平台上的第三款传说，游戏在各个方面都显得相当成熟，过场动画的插入对剧情的渲染起到了很大的帮助作用，回归2D的战斗玩起来很快就能上手，同伴援护的设定也是乐趣十足。此外，本作的流程长度也极为厚道，主线30个小时左右的通关时间能让所有的传说FANS过足瘾。

晴天

旋律优美的主题歌和不时穿插的动画都能看出厂商制作的用心之处，而回归《宿命传说》的单线战斗虽然整体难度偏低，但对于初次接触的玩家来说很容易上手。游戏最大的亮点就是可以收集素材学习武器上的各种能力，结合武器成长的诸多分支，角色的可塑性更高，战术的运用也更加多样化。

火云

作为一款掌机游戏，本作在流程的长度和隐藏要素的丰富度上可以用厚道到无以复加形容。加强了空中连击的战斗系统和类似于“因势制宜”的治愈石系统让本作的战斗变得更爽快，不过人物招式上的平衡性出现的问题导致难度有些过低。本作在Skit的设计上下足了功夫，许多对话颇具看点。

■NDS■卡片■NBGI■ディルズ オブ ハーツ■角色扮演■2008年12月18日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

双星物语



热血推荐

推荐玩家人群

●对本作电脑版有爱的玩家。●喜欢可爱风格的玩家。●热衷于挑战高难度战斗的玩家。

总分 **24**

■可爱俏皮的童话大冒险。

九兵卫

游戏的原作是 Falcom 旗下和“《英雄传说》”以及“《伊苏》系列”齐名的动作角色扮演游戏，因此移植到 PSP 平台上素质自然有保证。游戏的风格偏向于可爱的类型，耐玩度极高，宠物系统对萌小动物的玩家杀伤力很大，在男女主角 2 人共同冒险的过程中，迷宫和动作要素也结合得非常好。

晴天

清新可爱的画风和宛若天籁的音乐是本作吸引玩家的两大优势，而且随着游戏进度的深入，使用食物才能升级的独特系统、丰富的收集要素和爽快的战斗也会让人欲罢不能。游戏中非常强调“循序渐进”的探索原则，尤其是后期的战斗比较强调动作性，一个小小的失误都有可能造成无法挽回的后果。

玛娜

由 PC 移植到 PSP 后画面没有什么太大的变化，不过也正因为如此，字体在 PSP 上显得有些偏小，看起来不太舒服，除此之外游戏本身的素质还是很高的，以吃食物的方式来获得经验值的系统很有特色，村民们的对话也相当有趣，此外，游戏中各处都充满了小秘密，认真体验便会时常感到惊喜。

■PSP■UMD■Falcom■Zewi!!■动作角色扮演■2008年12月11日■1人■无对应周边

Fate/无限代码



推荐玩家人群

●原作FANS。●格斗游戏爱好者。●喜欢研究对战策略的玩家。

总分 **23**

■为了圣杯展开最激烈的战斗吧。

九兵卫

撇开移植度不说，游戏本身作为一款格斗游戏做得十分令人满意。给老玩家留出充分研究和挑战空间的同时，游戏也让平时不玩格斗的 FANS 轻松地玩出乐趣，能同时做到这两点，Capcom 不愧为格斗游戏的老厂。若是各位还不知“Fate”为何物，强烈建议先去补完原作动画以及小说。

十六夜

游戏对原作中人物的还原度很高，3D 的角色造型依然很有动漫的味道。对战时独特的圣杯槽很有新意，防御与取消系统也非常值得研究。由于招式节奏快，所以新手玩起来也同样会比较华丽。整体来说，游戏属于 FANS 向明显、上手容易但精通难的作品，对格斗游戏感兴趣的玩家一定会喜欢。

火云

作为一款格斗游戏，本作的连续技系统是一个亮点，爽快感十足。不过游戏的门槛设置得有些高，初次接触本作的玩家想要使用出给予对方大伤害的连续技非常困难。追加的新角色和任务模式对原著的 FANS 来说一定会非常满足，但是对于一款街机移植作品来说，本作新增的要素还是略有欠缺。

■PS2■DVD-ROM■Capcom■Fate/unlimited codes■格斗■2008年12月18日■1～2人■无对应周边

陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者



推荐玩家人群

●喜欢陆行鸟的玩家。●对各种迷你游戏感兴趣的人。●对童话风格的世界没有抵抗力的玩家。

总分 **23**

■陆行鸟的魔法冒险。

九兵卫

本作是“《陆行鸟与魔法画册》系列”的第二作，游戏类型仍然是大量迷你游戏合集。风格上来看，游戏营造的更像是一个奇幻的童话世界。故事模式中穿插的迷你游戏数量和种类都极为丰富，不过想要不断打破自己的记录也很有挑战性。游戏还支持通过 Wi-Fi 和同伴进行卡片战斗。

晴天

游戏的进行方式和前作相似，玩家仍然需要操纵陆行鸟进入不同的画册中挑战迷你游戏，过关后才能推动剧情的发展。比较让人满意的是，这次的迷你游戏都非常有趣，而且和剧情的衔接也很到位，所以即便是长时间游戏也不会觉得枯燥，非常适合希望短时间内获得乐趣以及注重可爱元素的女性玩家。

玛娜

游戏沿袭了前作轻松休闲的风格，各种小游戏仍简单又耐玩，配合轻松愉悦的音乐，绝对可以让玩家感到放松。相比起前作，本作不仅在画面上有所强化，还加入了大量语音，而且迷你游戏也与主线结合得更为精巧紧密。值得一提的是，绘本世界中的 2D 人物与 3D 陆行鸟相配合的独特风格很赞。

■NDS■卡片■Square Enix■チョコボと魔法の绘本　魔女と少女と5人の勇者■动作■2008年12月11日■1～4人■无对应周边

牧场物语 欢迎来到风之集市



推荐玩家人群

●系列支持者。●渴望被治愈的玩家。●不急于赶进度、想慢慢体会游戏的人。

总分 **22**

■生产和市场，两手都要抓。

玛娜

在系列已经形成了一个固定套路的时候，本作可以说让玩家看到了不小的诚意。游戏中颠覆传统地加入了跳跃的动作，并将出货点取消，改由自己贩卖或去集市贩卖，Wi-Fi 也不再仅仅限于交换物品而已，而且还可以在游戏开始选择性别，就算是对系列已经审美疲倦的老玩家也会觉得有新鲜感。

九兵卫

和系列以往作品有所不同的是，这次的《牧场物语》新作节奏比较慢，时间留得相对宽松，游戏中一天之内玩家可以完成更多的事情。贩卖农作物的系统也会让人不知不觉投入进去。对于初次接触系列玩家而言，本作是个不错的选择。另外，利用 Wi-Fi 通信机能，游戏还可以实现 4 人联机。

纱迦

和 NDS 上的前几作相比，画面更加精致，音乐是前几作的混音版。游戏加入了地形高低的设计，结果主人公不但能跳跃，而且能二段跳，称得上系列最强。出货方式改为必须在集市上出货，是最大的变化，老手也需要点时间来适应。其他系统方面既回归传统又有创新，总的来说更适应初学者。

■NDS■卡片■MMV/■牧场物语　ようこそ！风のバザールへ■模拟经营■2008年12月18日■1人■无对应周边

梦幻之星 ZERO



推荐玩家人群

●喜爱联机刷怪的玩家。●对自己绘画功底有信心的玩家爱。●有一心二用能力的玩家。

总分 **21**

■砍怪聊天两不误。

九兵卫

继登陆 PSP 平台后，《梦幻之星》这次又来到了 NDS 平台。本作的战斗依然做得非常爽快，和最多 4 名同伴一起组队作战也大大拓展了游戏的乐趣，光是涂鸦聊天就会让很多玩家陷入其中不可自拔。稍有遗憾的是游戏的操作手感和视角方面仍有改进的空间，刚开始玩的时候要花的时间去适应。

多边形

虽然在画面上比 PSP 版要相去甚远，但是在系统的创新度上则有了大幅的变更。最有趣的莫过于“涂鸦表情”了，充分利用触摸屏的特性而开创的系统，在游戏过程中增加了无数欢笑。不过由于机能的限制，游戏在画面上的表现实在不敢恭维，同屏怪物少不说，时常的跳帧与拖慢有点令人烦躁。

火云

与 PSP 版相比本作做出的变动和创新明显更胜一筹，游戏的画面也巧妙地转变成色彩丰富的渲染，虽然同屏的怪物数量有所减少，但是加入了即时涂鸦功能使得玩家联机时的乐趣直线上升。虽然游戏的隐藏要素丰富，可研究性也令人满意，但是联机时严重的拖慢与人物消失现象有点不能让人忍受。

■NDS■卡片■SEGA■ファンタシースターZERO■动作角色扮演■2008年12月25日■1～4人■无对应周边

高达无双2/ガンダム无双2/NBGI/动作/PS2　评分 24

仙境传说



推荐玩家人群

●玩过电脑版的玩家。●对全程触控操作不反感的玩家。●喜欢尝试育成个性角色的玩家。

总分 **20**

■日本人气网络游戏的逆袭

九兵卫

本作曾经是日本在线人数最多的PC多人在线角色扮演游戏，这次登陆NDS平台除了对应触控笔操作之外也加入了新的职业。和大部分网游一样，游戏强调动作性，但是任务过于单调乏味，场景的重复性也很高。对于电视游戏玩家而言，最吸引人的应该就是日式的画风以及丰富的角色自定义系统了。

晴天

游戏中的很多元素都照搬了电脑版，所以对于玩过原作的玩家来说非常有亲切感。由于战斗时只能使用触控操作，所以遇到敌人较多时偶尔会出现的误操作还是对战斗的流畅和爽快度有所影响。除了主线流程，游戏中也设计了模拟网络游戏的多人探索迷宫，对于追求奇特装备的玩家来说还是相当有吸引力。

玛娜

本作对PC版的还原度比较高，玩过原作一定会感到怀念，与PC版不同的是新增了NPC用以代替网络组队，NPC可以用一些简单的指令进行指挥。可惜的是，登陆掌机后，网游所特有的一些弊端更加明显：剧情缺乏亮点以至于无法吸引人继续，接任务和升级的固定套路玩久了难免觉得无聊。

■NDS■卡片■Gungho Works■ラグナロクオンラインDS■角色扮演■2008年12月18日■1人■无对应周边

让我们敲打



推荐玩家人群

●乐于尝试新生事物的玩家。●欣赏简单清爽风格的玩家。●喜欢派对型游戏的玩家。

总分 **20**

■家里的鞋盒子终于有用武之地了

多边形

号称"企鹅都可以进行"的游戏，实际上手看来，也并非那么"弱智"。游戏巧妙地利用遥控器手柄的动作感应功能，通过"轻中重"三种不同的敲打方式来进行游戏。简单的操作方式可以带来多种的游戏方式，不过总体而言过于小品化，适合一家老小一起同乐，前提是得有足够的手柄。

炎骑士

就像发售之前宣传的那样，这款游戏的操作方式可谓简单到极点。而且，它让我们真正认识到了Wii遥控器手柄对震动效果的敏感程度。游戏中各种炫目的声光效果比其他同类游戏要高出几个档次。不过遗憾的是，游戏的内容过于单调，除非是多人同乐，否则很容易让人产生乏味感。

胜负师

不用手柄就能玩游戏，刚听到这样的概念时的确有些吃惊。从实际游戏感受来看，用敲击力度来进行简单操作的构想实现度还比较高，几种模式的设计也很有世嘉风。但我们在承认其创意的同时，也只能将其定位成一款创意小品，在一两个小时的新鲜感过后，便很难给予体验者持续的游戏动力。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■Let's TAP■动作■2008年12月18日■1～4人■对应敲打箱

太鼓之达人 Wii



推荐玩家人群

●对节奏感有自信的玩家。●对Wii的体感功能不太在意的玩家。●"《太鼓》系列"的老玩家。

总分 **19**

■难得一见的不用体感操作的Wii游戏。

多边形

虽然在Wii平台推出，却没有利用体感操作，看来并非是想利用新的操作方式为游戏带来突破，而是纯粹想利用装机量多卖一些游戏而已，不过考虑到双节棍手柄并不精确的体感操作，似乎也没有什么好办法。游戏方面没有什么新东西，同样的系统，同样的游戏方式，光凭新歌已经不足以吸引玩家。

火云

作为一款历史悠久的音乐游戏系列，在系统上已经非常成熟，即便没有创新也不会遭到玩家非议。不过作为Wii平台的游戏，没有对操作方式进行有针对性的改变就显得不厚道了，虽然有专用的周边推出，但是大多数玩家还是希望看到对应体感手柄的操作方式。本作收录歌曲也有留一手的嫌疑。

胜负师

我不怀疑制作方在Wii版《太鼓之达人》的体感操作上曾经作过尝试和努力，但这款游戏需要足够的操作精度和频率，仅晃动双节棍显然无法胜任，最终让不对应体感操作成为本作的最大"特点"。当把遥控器手柄横握时，恶劣的手感又让人无法忍受，仅凭几首新歌并不能掩饰其明显的缺陷。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■太鼓の达人Wii■音乐■2008年12月11日■1～2人■对应专用控制器

亚尔古之崛起



推荐玩家人群

●希腊神话爱好者。●不太看重战斗的玩家。●有英文基础的玩家。

总分 **18**

■一起来体验原创的希腊神话吧。

ACE 飞行员

无论从哪个方面来说，本作都存在着诸多问题，比如说生硬的手感，画面表现力一般，几乎毫无存在感的AI队友和敌兵，这些缺陷在游戏最初就暴露无遗，再加上经常出现的繁琐对话，让整个游戏显得拖拖拉拉。好在依托着博大精深的希腊神话，使得游戏在背景故事方面让我们找到点点磅礴的感觉。

丁丁

它可不是《战神》类的游戏，游戏中角色扮演要素占了非常重的地位。角色造型算是漂亮，但是剧情中的动作非常假，浪费了全程语音。感觉这款游戏更像是PC平台的游戏，缺乏针对家用主机的特效运用。游戏中会有大段的对话以及分支选项，但是有的NPC台词实在是生硬。古希腊的时代气氛表现得很好。

多边形

一款以希腊神话为题材的美式动作角色扮演类游戏。游戏更加注重于动作部分的刻画，似乎有点《战神》的味道，不过在手感上实在差得太远，为了表现打斗的真实感，断手断脚断头的画面比比皆是，但是攻击方式实在太单一了。游戏的画面勉强还算具有次世代的表现，但过场部分的素质出乎预料的低下。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■Codemasters/Liquid Ent.■Rise of the Argonauts■动作角色扮演■2008年12月16日■1人■无对应

龙之子 VS Capcom 乱世英雄



推荐玩家人群

●卡氏格斗游戏爱好者。●龙之子或Capcom角色的支持者。●喜欢PARTY GAME的人。

总分 **16**

■Wii平台"淘金党"中典型的失败者。

多边形

实在是想不通Capcom在Wii上推出本作的理由，难道仅仅是看中Wii平台的普及量？顺便做个全平台的次世代版也不吃亏啊？考虑到Wii手柄的操作性，在系统上做了大幅度简化，倒也方便上手。不过画面实在太对不起观众，如果对"龙之子"没有爱的玩家，本作的魅力至少要打个六折。

纱迦

果然出在Wii上的格斗游戏也"轻度"了不少。除了看看各位角色光怪陆离的超杀，游戏也有着比较丰富的收集要素，收录了不少迷你游戏，要想完美需要40个小时。对战部分操作简单，爽快感强，不过比起用Wii手柄，还是需要摇杆才玩得尽兴，为了隐藏要素独自挑战也能玩得开心的。

胜负师

Capcom的游戏角色们把目光从美国超人身上移向了本国超人，却扎扎实实地栽了跟头。无论是大颗粒的3D画面，还是陈旧的战斗系统，都远远落后于时代，而怪异的细节设定和糟糕的操作手感也会给你添堵。任何一个稍有阅历的格斗游戏玩家在本作身上都很难得到愉快的游戏体验。

■Wii■DVD-ROM■NBGI/Koei■タツノコVS.カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ■格斗■2008年12月11日■1～2人■无对应周边

能源小精灵 凯与零的冒险/エレビッツ カイとゼロの不思议な旅/Konami/动作角色扮演/NDS | 评分 | 20

掌中天地





12月中下旬是掌机游戏爆发的日子，各位玩家一定已经被接连不断的掌机大作冲昏了头吧。《异说 最终幻想》无疑是喜欢“《最终幻想》系列”玩家的首选游戏，从1代到10代的主角悉数登场，光是凭着这个史无前例的豪华出场阵容就已经值回票房。NDS上更是大作连连《心灵传说》、《幻想水浒传》和《梦幻之星ZERO》这梦幻般的阵容是不是已经让你感觉时间不够用了呢，目前NDSi的烧录卡也已经上市，没有购入NDS的玩家还在等什么，出手吧！

破解信息

教你使用神奇电池制作工具



Dark_Alex对破解事业可谓是不余遗力，他赶在圣诞节到来之前又为玩家送上了一份礼物——神奇电池制作工具Despertar del Cementerio V8（以下简称V8）。使用V8的神奇电池能够使可破解的PSP直接刷机到5.00M33-4自制系统以及官方5.00系统，当然，目前仍然无法攻克的TA88-V3主板主机以及PSP-3000无法使用该程序制作的神奇电池进行刷机。下面就让我们来学习一下如何使用该工具进行刷机：

注：刷机具有一定的风险性，请谨慎操作！

准备工具

①神奇电池制作工具V8（记忆棒部分）

②记忆棒格式化工具mspformat（部分记忆棒需要使用该工具）

③神奇电池制作工具OSPB Tool（如已经制作过神奇电池则不需要该工具）

安装记忆棒程序

首先我们需要将官方5.00系统固件文件后缀名改为“500.PBP”并将其放在记忆棒根目录下，然后再将神奇电池制作工具V8文件夹放进记忆棒PSP/GAME文件夹下。主要注意的是：虽然Dark_Alex在自己的博客中说明该制作程序已经不需要MSP格式化，但是部分记忆棒仍然需要进行MSP格式化才能继续刷机的操作，否则就会出现程序运行到达99%时发生错误提示，所以建议玩家使用格式化工具将记忆棒格式化之后再进行下面的步骤。

MSP格式化操作

①将mspformat程序放置在电脑中任意硬盘中的根目录下；

②将已经使用PSP格式化过的记忆棒通过USB线连接到电脑；

③在电脑上点击“开始”→“运行”→输入cmd后回车进入DOS命令行；

④输入存放格式化工具的盘符“d:”（以存放在D盘为例）之后按回车键，再输入“d: mspformat.exe I”（其中I为玩家记忆棒所显示的盘符，根据电脑不同会有所区别），按回车键之后再按Y键确定就可以开始格式化了；

⑤当命令框中出现“Drive succesfully formatted,and partition moved.”的字样后就说明格式化的操作已经成功，退出程序后断开USB连接后再次将PSP与电脑连接，检查记忆棒中没有任何文件夹与文件之后即可。

制作神奇记忆棒

在PSP中选择运行神奇电池制作工具V8程序，根据屏幕中的提示按○键即可完成神奇记忆棒的制作。

制作神奇电池

如果玩家手中已经有制作完毕的神奇电池就可以略去此部分操作，初次制作神奇电池的玩家需要将OSPB Tool工具放在记忆棒PSP/GAME文件夹下，然后在PSP中选择运行该程序。根据程序菜单中的提示选择第二项“转换电池到潘多拉模式或者正常模式”即可完成神奇电池的制作。如果想将电池还原为普通模式也需要选择该选项（PSP-2000的薄型电池无法启用潘多拉模式）。

使用神奇电池进行刷机

万事俱备，玩家只需要将神奇电池转入机器，然后V8程序考入记忆棒中，然后运行程序就可以进行刷机或将主机改为官方系统（选择“Test M33”能够进入模拟的5.00M33固件）。在进行刷机之前建议玩家进入“NAND operations”选项进行备份以防不测。选择刷机之后耐心等待一段时间即可将自己的PSP变成5.00M33-4了，其实只要小心谨慎，自己完成刷机完全没有难度，祝各位刷机成功。

两款NDSi烧录卡上市，你选哪一种？



推出一个月之后烧录卡便出现在玩家的面前，NDSi的破解速度的确让人惊讶，今天就让我们一同来看看目前市面上这两款烧录卡有什么不同之处。

首先介绍的是在市面上亮相的首款NDSi烧录卡Acekard 2i，和大多数烧录卡产品一样，该烧录随卡赠送了一个读卡器，烧录卡本身来看与其他卡没有什么区别依然是使用TF卡作为储存媒介，看来大多数玩家希望的像PSP一样使用存储卡破解的方式想要在NDSi上实现还比较困难。Acekard 2i的功能基本和NDSL的烧录卡没有什么区别，金手指、软复位、电子书和音乐播放等都可以实现。至于玩家最关心的游戏兼容性，经过测试之后得出的结论是基本完美，但对于ROM文件列表的读取速度还有待提高。

DSTT应该是NDSL玩家比较熟悉的一款烧录卡，DSTTi可以看作是DSTT的NDSi版本，产品的包装和外观除了多了一个“i”之外与之前相比基本没有变化，还有一点不同就是没有随卡附赠读卡器。由于直接采用了DSTT的内核，所以从功能上与DSTT也完全一致，虽然没有Acekard 2i的多媒体功能丰富，但是游戏的载入速度还是具有一定优势的，而且价格上也稍微便宜一些。



综合来看两款烧录卡各有优势，虽然也有一些不足之处，但相信将来通过内核的更新会慢慢完善，玩家可以根据自己的需求选择购买。



文 九兵卫 美编 木仙

Fate/无限代码	Capcom	格斗
PS2 Fate/unlimited codes		日版
2008年12月18日发售	1～2人	6800日元
无对应周边		

由于拿到游戏前本没有对本作的格斗对战抱以太高的要求，完全是冲着温习原作的目的而去的，所以开始游戏之后就感到了意外的惊喜，大部分角色对于新手的门槛很低，而玩了一段时间后发现连段也很有研究的空间，对局的策略更是可以有多种不同的选择。Capcom 果然没有让我们失望，喜欢动漫和格斗游戏的玩家千万不要错过本作！

系统说明 System

基本按键

□	弱
△	中
○	强
×	R（Reflect Guard）
L1	弱＋中
R1	中＋强



数字对应方向键关系

魔力槽

①魔力槽在攻击或防御时上升，受到攻击同样也会上升；
②魔力槽共有 3 格，每格即为 100% 魔力，蓄满 3 格为 300% 魔力；
③以下指令会消耗魔力槽：

指令	消费量
魔力开放	100 ～ 300%
防御或受到攻击时魔力开放	200%
超必杀技	20 ～ 200%
圣杯必杀技	300%
特殊技	30 ～ 50%
RG（Reflect Guard）	60%
GC（Guard Cancel）	100%
AG（Advancing Guard）	30%
623 强攻击	30%

特殊操作



①**投指令：**6+ 弱＋中；拆投指令：4 或 6+ 弱＋中；
②**向内（外）侧闪：**中＋强（2+ 中＋强）
③ **HJ（High jump）：**28 或 19；
④**空中转向：**High jump 过程中按下 R 键；
⑤空中按下方向 2 可迅速着地；
⑥ **AG（Advancing Guard）：**防御过程中后方向（1、4、7）＋弱＋中，效果为拉开敌我之间距离；
⑦防御或受到攻击时魔力开放可以将对方弹至很远地方，但是没有回复效果且会耗去 200% 的魔力槽。

基本操作



①弹返（Reflect Guard）是游戏的特色系统，在对方攻击命中（道具不可以）我方角色的瞬间按下 R 键就可以将其弹返，同时消耗 60% 的魔力槽。弹返成功后我们还可以使用弱、中、强攻击向对方追击；
②**受身：**空中——中＋强，倒地——中＋强（内侧）/2+ 中＋强（外侧）；
③**魔力开放：**当魔力槽蓄满 1 格以上，我们就可以发动。进入魔力开放状态后体力槽会自动恢复，必杀技能够任意使用。进行攻击时魔力开放还可以抵消硬直并进行连击；
④**圣杯开放：**对战中任意一方的扣除的体力量会被计入屏幕中间圣杯槽之中，使得圣杯槽最终蓄至 100% 的一方便拥有圣杯开放的能力，该状态下除了体力回复速度增快、普通技攻击力变高之外，我们还可以发动威力巨大的圣杯必杀技。需要注意的是，圣杯开放每场对战中只能使用一次。

取消系统



①本作中的取消主要分为防御取消、跳跃取消和弹返取消三种。它们在对战中非常关键，是为了赢得先机最常用到的技巧性操作；
②**防御取消（Guard Cancel）：**（防御状态下）6+ 中＋强。作用为在防御状态下将对方击飞，但是会消耗 100% 魔力槽；
③**跳跃取消（Jump Cancel）：**攻击命中对方后方向键归中，接着迅速按上方向键（8、9）就可以取消攻击硬直从而继续进行连击。可以 JC 的时机有两个，一是在地面时用浮空技命中敌人后，二是空连时弱、中攻击命中对方后进行二段跳的时候。另外，一些具有 J 属性的必杀技也能进行 JC；
④弹返取消是在使用必杀技之后迅速按下 R 键，这样便可以抵消出招的硬直，从而使得下一轮从弱到强的连击变为可能。不过使用弹返取消也是会消耗魔力槽的。

©TYPE-MOON 2004-2008 ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

角色评价及连续技推荐

Character

（注：以下为部分角色介绍，对应指令参见前文。）



塞巴

评价：初心者向的角色，进攻速度非常快。利用 2 中以及 6 中可以很方便的进行中段与下段的二择。2 强 +423 弱的组合在浮空对手时很实用，214 系的后撤步也能起到不小的迷惑作用。



连续技推荐
① 2 弱 ×1 ～ 3 或 5 弱→ 5 中→ 5 强→ 2 强→ 623 弱→ JC → J 弱→ J 中→ JC → J 弱→ J 中→ J 强
② 6 中→ 5 强→ 2 强→ 623 弱→ JC → J 弱→ J 中→ JC → J 弱→ J 中→ J 强
③ 2 中→ 5 中→ 236 弱→ 236 弱→ 5 中→ 623 弱→ 2369 弱→ 236 弱→ 弱→ 623 强→强



Rider

评价：Rider 在所有角色中的能力算是比较高的，远程的锁链以及近身的突进招式都很霸道。不仅如此，发动魔眼后她可以让对手的行动速度减慢至 75%，活用后能给对手带来非常大的麻烦。

连续技推荐
① 2 弱→ 2 中→ 5 中→ 5 强→ 2 强（2HIT）→ 623 弱→ JC → J 弱→ J 中→ JC → J 弱→ J 中→ 236 弱
② 2 弱→ 2 中→ 5 中→ 5 强→ 646 中→ 5 中→ 2 中→ 5 强→ 2 强（2HIT）→ 236 弱
③ 5 中→ 2 中→ 5 强→ 646 中→ 5 中→ 5 强→ 236 弱→弱→ 5 中→ 5 强→ 236 弱→弱→ 5 中→ 2 中→ 2 强→ 623 强→魔力开放→ 236 弱→ 弱→ 5 中→ 5 强→ 236 弱→弱→ 5 中→ 623 中→ 236236 弱



Bazett

评价：巴捷特的 6 弱→ 6 中→ 6 强之后接 623 系的浮空技能非常好用，可以配合空中的必杀技给对手造成稳定的伤害。使用 Rune 魔法强化拳和脚后，攻击威力和判定均有强化。46 蓄力的攻击还可以用于多择。

连续技推荐
① 2 弱→ 5 中→ 5 强（2HIT）→ 623 弱→ JC → J 弱→ J 中→ 214 中（2HIT）→ 5 弱→ 5 中→ 5 强→ 623 弱→ 5 中→ 623 中→ JC → J 弱→ J 中→ 214 中→ 46 强→强→延迟 623 中→ JC → 214 强
② 2 弱→ 5 中→ 6 强→ 623 弱→ 5 中→ 5 弱→ 5 中→ 5 强→ 623 弱→ 弱→ 236236 弱
③ 46 弱或中或强→ 5 弱→ 5 中→ 2 弱→ 2 中→ 2 强→ 623 弱→ 5 弱→ 5 中→ 5 强→ 623 中→ JC → J 弱→ J 中→ 214 中→强 ×2 → 236236 弱



Luviagelita

评价：露维亚瑟琳塔属于以投技为特点的角色，对战时以打击技为中心组织攻击并辅以宝石魔术。此外，她的 623 系的浮空技同样也是破绽很大，所以用 421 中来让对手弹地板效果会更好。

连续技推荐
① 2 弱→ 5 中→ 2 中→ 6 中→ 421 中→ 2 强→ 623 弱→ HJ2 中 ×2 → 623 弱→ 6239 强
② 5 中→ 2 中→ 6 中→ 421 中→ 2 强→ 623 弱→ 4217 中→ 5 中→ 623 弱→ HJ2 中→ 6239 弱→ 228 强
③ 32147896 弱或中或强→ 2 强→ 623 弱→ HJ2 中 ×2 → 623 弱→ 6239 强



黑化塞巴

评价：虽然速度算不上快，但是黑化塞巴的攻击力非常出众，连段也比较容易上手。发动 623 强和 236 强之后进行弹返取消，这样可以很轻松地发动连击，而且由于攻击力修正较少，回报率相当高。



连续技推荐
① 5 中→ 2 中→ 6 中→ 5 强→ 236 强
② 5 中→ 2 中→ 6 中→ 5 强→ 236 强→ RC → 623 弱→ J 弱→ J 中→ J → 236 强



凛

评价：凛属于近身攻击性角色，招式的判定范围不远但是发生速度很快，要求使用连段时的安定性较高。拉开距离后用宝石道具进行牵制。连环腿打空后硬直很大，因此建议用 214 弱的宝石来追加浮空效果。

连续技推荐
① 2 弱→ 2 中→ 2 强→ 623 弱→ J 中→ 236 弱→ J 中→ 5 中→ 623 弱→ J 中→ 236 弱→ J 中→ 5 中→ 623 弱→ J 弱→ J 中→ J 强
② 2 弱→ 2 中→ 5 强→ 2 强→ 236 弱→ 623 弱→ JC → 5 中→ 236 弱→（下落中）中 ×2 → 623 弱→ 2362369 中
③ 2 弱→ 2 中→ 2 强→ 623 弱→ J 弱→ J 中→ 236 弱→ J 中→落地后 J → J 弱→ J 中→ 236 弱→ J 中→ 623 弱→ JC623 强→ 623 弱→ JC

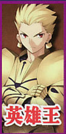


间桐樱

评价：樱的中距离牵制能力非常优秀，2 中的拖近效果可以和 5 强→ 2 强派生出很多连段，空中 214 弱还能够二次追加浮空效果。角色的缺点是移动缓慢，机动性很差，需要多配合侧闪来弥补这方面的不足。



连续技推荐
① 5 中→ 2 中→ 5 强→ 2 强→ 214 弱→ 5 中→ 2 中→ 421 弱→ JC → J 弱→ J 中→ J 强→空中 214 弱
② 5 中→ 2 中→ 5 强→ 2 强→ J 弱→ J 中→ J 强→空中 214 弱→着地→ J 弱→ J 中→ J 强→空中 214 弱→ 5 中
③ 5 中→ 2 中→ 5 强→ 2 强→ 421 弱→ 2147 弱→ 421 弱→ 2147 弱→ 421 弱→ 2147 弱→ 421 弱→ 2147 弱→ RC → 236236 中→ 214 弱→魔力开放→ 236236 中



英雄王

评价：英雄王吉尔加美什的武器可以在弓与剑之间切换，整体而言属于上级向的强力角色。虽然指令发生时间较慢，但是攻击输出比较有保证，236 中的浮空攻击实战中会用得比较多。

连续技推荐
① 5 弱→ 5 中→ 2 中→ 5 强→ 236 弱→ 236 中→ 2 中→ 2 强→ 6 强→ J 弱→ J 中→ J 强
② 5 中→ 2 中→ 2 强或强→ 5 中→ 2 中→ 2 强→ 236 中或 236236 中
③ 5 弱→ 5 中→ 2 中→ 5 强→ 236 弱→ 236 中→换武器（22 强）→ 5 中→ 2 中→ 2 强或 5 强→ 5 中→ 2 中→ 2 强→ 236 中或 236236 中



Lancer

评价：Lancer 是本作最强角色之一。5 中牵制效果非常强悍，其他招式也发生快且判定广，必杀技命中对方后 HIT 数很高，魔力槽能迅速地提高。惟一的遗憾是在空战中没有太大的优势。

连续技推荐
① 2 弱→中→强→ 214 弱→强→ RC → 2 强→ 6 强→ JC → J 中→ J 强→ 236 强
②投→ 2 强→ 6 强→ JC → 236 强→ J 中→ 2 中→ 2 强→ 6 强→ J 弱→ J 中→ 5 弱→ 5 中→ 623 强
③ 2 弱→ 5 中→ 2 强→ 6 强→（迅速落地）J 中→ 2 中→ 2 强→ 6 强 × 2 → 6239 弱→ 5 中→ 623 强→ RC → 6 强→ 6239 弱→ 5 弱→ 623 弱→ 6239 强



Leysritt

评价：莉洁莉特使用时比较容易上手，挑空的单发6强和弹地板的J强发动起来几乎不需要什么条件。236强的弹地板则主要用来组织地面连段，中距离使用大斩击的时候要尽量避免挥空。她在面对一些速度型角色需要注意防御。

连续技推荐
① 6 弱→ 5 中→ 6 中→ 236 弱
② 6 弱→ 5 中→ 6 中→ 236 弱→ RC → 6 弱→ 5 中→ 6 中→强→ 2 强→ 623 弱→ J 弱→ J 中→ J 强

隐藏角色及生存模式出现条件

- **莉洁莉特（Leysritt）：**完成至少 5 名角色的 ARCADE 模式；
- **黑化塞巴（Saber Alter）：**完成至少 10 名角色的 ARCADE 模式（包括莉洁莉特）；
- **Zero Lancer：**在黑化塞巴的 ARCADE 模式中用超必杀技或圣杯必杀至少打倒 1 名对手，过关画面中就会出现“HERE COMES A NEW CHALLENGER”的字样，随后在 STAGE6 击败乱入的 Zero Lancer 并完成黑化塞巴的 ARCADE 模式即可；
- **生存模式（SURVIVAL）：**3 名隐藏角色全部开启后出现。此时纯白塞巴（Saber Lily）造型也会同时开启。

通关画面中的秘密 在完成 ARCADE 模式后不要按 START 直接跳过，因为在通关画面中还隐藏了一个秘密游戏：操作依莉亚在骷髅兵攻击的瞬间按 × 键将对方弹返，我们就能获得一定的分数。分数的高低和指令输入的时机有关，大家不妨以此来检验一下自己反应力。



最终幻想的全新形态 华丽无限！

■故事模式全关卡完成度100% 游戏时间50小时以上。

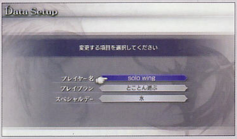
攻略透解 GUIDE THROUGH

文 白夜（levelup.cn） 美编 anubis

异说 最终幻想	Square Enix	动作
PSP	ディシディア ファイナルファンタジー	日版
	2008年12月18日　1～2人	售价：6090日元
	对应アドホック・パーティー for PSP	对应玩家年龄：15岁或以上

作为“《最终幻想》系列”20周年计划的最后一款作品，《异说 最终幻想》终于在这个伟大的系列游戏诞生21周年当天与玩家们见面了。熟悉的人物、音乐以及各种重新演绎的场面、必杀技都让FANS为之疯狂。“《王国之心》系列”的主力制作阵容将本作的动作场面刻画得极其流畅以及华丽。灵活的战斗系统、丰富的游戏模式以及收集要素足以让《异说 最终幻想》成为近期您PSP中惟一的一款游戏。

正式开始之前的准备



◆个人数据： 在选择了New Game之后，系统首先会强制玩家制定一个类似个人游戏计划的数据。依次包括：

· 昵称，玩家根据喜好自取。

· 一天内的游戏频率。三个选项分别是偶尔玩（すこしだけ游ぶ）、有节制游玩（ほどよく游ぶ）以及全天都在玩（とことん游ぶ）。

· 特别游戏日。玩家要在一周中选择一天作为特别游戏日。

＊个人数据在游戏正式开始后可以在主菜单的プレイヤーデータ设定选项里随时更改。

◆数据安装（Data Install）： 本作和《怪物猎人 携带版 2nd G》一样支持记忆棒安装以改善读取速度。游戏提供了三种容量的数据安装供玩家选择，分别是243MB（战斗数据）、371MB（战斗和故事模式数据）和526MB（完全数据）。安装数据容量越大游戏的读取速度将会越快，玩家可根据自己的存储设备容量自由选择。

DISSIDIA FINAL FANTASY 游戏模式

故事模式 ストーリーモード

从秩序之神科斯莫斯（コスモス）势力中最初的十名角色中选择一名主人公展开各自故事的模式，每个角色都有各自专用难度不同的5个流程关卡。此模式稍后会在流程攻略中详细介绍。

快速战斗模式 クイックバトル

选择角色、规则以及场地等条件后直接体验战斗的模式。这个模式相对于故事模式有以下几点意义存在：

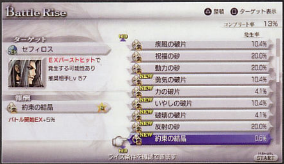
◆更多可使用角色。相对于科斯莫斯阵营的历代主角，卡奥斯阵营的历代反派角色同样拥有独特的魅力和超高的人气。在故事模式里玩家只能选择科斯莫斯阵营的角色进行游戏，而在快速战斗模式里玩家则可以使用包括卡奥斯阵营的角色在内的所有角色来进行游戏。当然，卡奥斯阵营的角色要单独花费游戏中的PP值购买，统一售价500PP。





◆更多 AP。AP 是技能成长的关键数值，在故事模式中大部分战斗一般都只能获得 1 或者 2AP。而在快速战斗模式中每场战斗都会设置一特定条件的 AP Chance，比如“打出高于 2000 伤害的 HP 攻击”等，如果能够成功达成的话则在战斗胜利后一般都可以获得 3AP，更有助于技能成长。





◆稀有素材取得。游戏中存在很多素材，在跟特定的人物战斗中满足一定条件的话就有一定几率获得，这些在游戏中按△进入的 Customize Menu 中的バトルライズ选单中就可以看到。并且游戏还推荐了获得这些素材的条件，比如素材“幸运の结晶”就推荐玩家在与 LV50 的巴兹（バッツ）对战中成功用 HP 攻击击中他时获得，如此一来最直接的方法就是在快速战斗模式中将对手调整成 LV50 的巴兹并达成条件。

通信对战模式
通信モード

使用 PSP 无线机能与其他玩家进行对战的模式。进入后有 5 个选项。

◆オンラインロビー：在线大厅。进入后先要从 16 个房间中选择一个（细心的玩家应该发现这些房间的名字都是历代 FF 游戏中的地名），随后就可以看到在这个房间里的其他玩家了。选定其他玩家后按○键就会打开一个菜单，“対戦を申し入む”就是发送对战邀请，对方接受的话两人就会进入游戏中开始对战了。

◆オフラインロビー：离线大厅。只要对战过的朋友卡就可以被存在玩家的记录里，在线下大厅里就可以随时随地和这些朋友的幻影镜像对战（ゴースト对战）。按下□键就可以看到朋友幻影的详细信息，而且还会根据该朋友的游戏习惯由系统给出一个强度等级（RANK）和性格（TYPE）。不过需要注意的是可保存的朋友卡片上限是 50 张，太多的话要随时清理哦。如果有重要朋友的卡片不想因误操作而删除的话，可以打开卡片保护（カード保护 オン），可保护的卡片上限是 34 张。

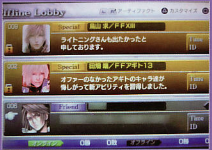


◆フレンドカード设定：朋友卡片设定。玩家在这里可以编辑自己的朋友卡片和自己的幻影镜像。这个卡片就代表了玩家的身分，所以选一个漂亮的头像并写上自己的个性签名吧！

◆アーティファクト：神器。在与朋友的对战获得胜利时，有一定的几率会得到一些武器，这些便是神器了。在最初得到时，这些神器一般都是“无名的盾”或“无名的剑”，玩家需要在这里给它们起一个名字。如果将这些神器装备上的话，在与朋友的对战中就有可能将它们送给朋友，之后这件武器的足迹就会在 HISTORY 中显示出来——历代主人和这些主人给它起的名字。当然，你也可以在这里将这些武器卖掉换取不菲的 GIL。拥有神器的上限是 20 个。

◆すれさがいカード配信：通过无线功能将自己的朋友卡片发送出去或者是接收别人的朋友卡片。通过交换卡片还可以根据人数不同获得相应的 PP。这个功能选择执行之后 PSP 就会处于待机状态，然后将 PSP 带在身上，如果周围有同样打开此功能的玩家的话就会自动接收到别人的卡片了。平常坐公车或地铁的时候打开这个功能，也许会有意外的发现哦。

朋友卡片醒目



朋友卡分为很多种，如果你和朋友对战过的话，那么朋友那里所持的卡片也会一并存到你的档案里，这有些类似于现在的 SNS 网络，通过朋友认识朋友的朋友。此外，满足一定条件后还会获得一些特殊卡片，通过和他们的幻影镜像对战有机会获得不少好装备哦！



■博物馆模式中的“召唤兽图鉴”。

PP 目录
PP カタログ

游戏中随时可以得到 PP，通过战斗，通过关卡奖励等等，这也就是所谓的游玩点数（Play Ponit）。当玩家得到的 PP 累计达到 50 后，主菜单便会开启 PP 目录模式。得到这些 PP 后，在这里可以消费以换得一些游戏的新要素。比如卡奥斯势力角色的使用权就是在这里买到的。此外，随着游戏进程的推进，可购买的项目还会增加。

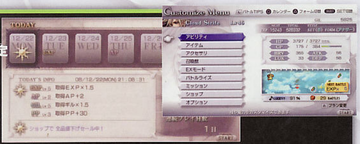
博物馆
ミュージアム

将 2 名角色的故事模式通关即可开启主菜单的博物馆模式。在这里收录了本作中的很多资料。包括角色图鉴、召唤兽图鉴、游戏中的过场动画以及背景音乐欣赏、玩家头像、战斗记录数据、战斗回放和编辑等等。向着全资料收集努力吧！

通过密码获得特殊朋友卡和珍惜素材

本作中可以通过密码获得一些特殊朋友卡片，通过和他们的幻影对战可以收获不少好装备。方法是在编辑自己的朋友卡信息时用半角英文输入密码即可，这里提供几个：ベヒーモス（PASS3SU433KA）、ユフイ（PASS3CH3GC45）、忍者（H4NA53NJRE9）、素材アリエスレシピ（33MKERDTA2AK）。

玩家数据设定
プレイヤーデータ设定



对游戏开始时玩家选定的昵称、游戏频率以及特别游戏日的资料进行修改。

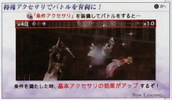
特别游戏日的设置则会使玩家在当天到来的时候获得大量奖励条件，在当天玩的话会有不少好事情发生哦！不过需要注意的是在特殊游戏日这个设定经过修改之后，当周的特殊日将不再出现，修改后的结果在下一周才会生效！不过我们依旧可以通过修改PSP内置时钟来获得“天天都是特别日”的效果！（笑）

日历醒目

本作会和PSP的内置时钟联动设置一些如“经验值×1.5”或者“PP×2”的奖励，而这些奖励便和玩家在游戏开始时选择的选项有关。游戏频率的选择主要影响主菜单以及Customize Menu下陆行鸟的行走速度，选择的游戏频率越高陆行鸟的行走速度越快，当其走到有胡萝卜图标的地方时便会有奖励出现，比如“下一场战斗中获得的经验值×5”，而当其走到有宝箱图标的地方时便会给玩家带来一些道具，所以，即使玩的频率不高，也请选择“とことん游ぶ”吧！

选项设置
オプション

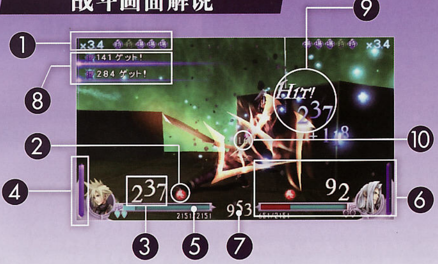
根据自己的习惯和喜好对游戏的视角操作以及字幕等进行设置。选项会根据游戏的进程有所增加，此外这里还有游戏中的小知识介绍。



▲在选项设置里还可以查看一些游戏的小知识。

战斗系统解析

战斗画面解说



①玩家所装备饰品在战斗中的效果。
②显示玩家装备的召唤石。
③玩家使用角色目前的ブレイブ（BRAVE，后简称BRV）值。
④玩家使用角色目前的EX槽以及其积攒状况。
⑤玩家使用角色目前的HP值。HP槽上限是1000，如果超过了便会在下方用一颗宝石显示，也就是一颗宝石代表1000HP。
⑥对手的HP＼BRV＼EX槽以及召唤石显示。
⑦地图BRV（マップブレイブ）。将对手打致ブレイク（BRAKE）状态后即可获得。
⑧玩家在战斗过程中通过用HP攻击击中对手即时获得的经验值。
⑨HIT字样后显示的大数字代表对对手造成的HP伤害，“+118”则代表由于受到攻击的冲击力使对手撞到战斗场景中的建筑等造成的追加伤害。
⑩BRV攻击或HP攻击击中对手时身上跳出的小数字代表给对手造成的BRV伤害。

CHENKPOINT

ブレイブ（简称BRV）： 在本作中，玩家的基本攻击方式分为HP攻击和BRV攻击两种，虽然战斗的最终目的是将对手的HP削减为0，但BRV可以说和HP有着同样重要的地位。因为它决定着玩家的HP攻击伤害值，也就是玩家每一次HP攻击扣掉对手HP的数值。换句话说，当前拥有的BRV值越高，HP攻击的伤害也就越大。所以玩家在使用HP攻击的同时也要积极使用BRV攻击来抢夺对手的BRV值，来使自己的每一次HP攻击都有效率。如果BRV够高的话，足以对对手造成一击必杀的效果。

EX槽、EX模式（EXモード）以及EX爆发技（EXバースト）： 上面的战斗画面解说中第4项提到了EX槽。玩家在战斗中击中对手时会从对手身上打出许多蓝色的EX力量（EXフォース），操纵角色靠近这些EX力量时，玩家就会吸收它们从而使EX槽上升。当EX槽积攒满时玩家所控制角色便可以随时进入EX模式。战斗中玩家要时刻注意画面中这些EX力量的动向，在一般状况下它们是会悬浮在空中不动的，但如果看到它们开始往一个方向集中飘浮，那便是场景中出现了收集EX力量的EX核心（EXコア），提前对手获得EX核心也是胜利的关键。在EX模式中角色的战斗能力将大幅度提升，所有的BRV攻击都会是会心一击，而且根据角色不同还会有一些有利的附加效果存在。拿《FF Ⅶ》主角克劳德举例，在EX模式下



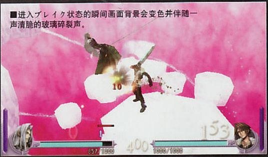
更换陆行鸟

将10个角色的故事模式全部通关后便可以在PP目录下购入黑陆行鸟和胖陆行鸟，在玩家数据设定里就可以更改选项让它们代替黄陆行鸟。黑陆行鸟会专门为玩家带来经验值方面的奖励，胖陆行鸟则是专门为玩家带来宝箱。

的克劳德便同时具有“HP徐徐恢复（リジェネ）”、“全攻击破坏防御（アルテマウェポン CRUSH）”以及“HP越高攻击力越高（アルテマウェポン ATK）”的效果。

此外，EX模式下最具有意义的一点便是可以发动给对手巨大伤害的EX爆发技，在EX模式中，玩家只要用HP攻击成功击中对手便可以根据画面提示再度按下□键发动EX爆发技。EX爆发技会先给对手的BRV值造成巨大伤害并将这些BRV转为玩家所有，随后发动HP攻击一举击溃对手。需要注意的是，每名角色的EX爆发技过程中都会有一些特殊操作，冷静按画面提示完成这些操作才能发挥EX爆发技的最大威力。当然，玩家在战斗中也有可能被对手发动的EX爆发技击中，此时要连打方块键使自己的防御力上升，不过要注意图示，按得过于疯狂了反而会使防御力下降。

ブレイク（BRAKE）：BRV值削减至0就会进入ブレイク状态。不过每个角色都存在ブレイブ的基本值，过一段时间就会恢复到这个基本值了。如果将对手打至ブレイク状态，不仅会使自己的HP攻击伤害加大，还会有两个优势：获得地图BRV，从而使HP伤害进一步加大；在对手的BRV从0恢复到基本值这段时间内，对手的BRV值不被计算，所以这段时间内即使被攻击到BRV和HP的伤害也都为0。



■进入ブレイク状态的瞬间画面背景会变色并伴随一声清脆的玻璃碎裂声。

实用技术

攻略透解

操作指南

L	锁定	锁定对手，此外还有锁定EX核心的能力，装备后在战斗中可以锁定EX核心。
R	防御	一些特定的攻击需要装备相关技能才可以防御。
○	BRV攻击	可以装备多种BRV攻击技能并通过和摇杆的配合发动。
△	特殊移动	一些特定场所（会有黄色箭头提示）需要此按键来移动，比如在墙壁上走。
□	HP攻击	可以装备多种HP攻击技能并通过和摇杆的配合发动。
X	跳跃	除去基本的跳跃外，受身和追击也会用到。此外，装备技能后根据角色不同还可能有二段跳或多段跳。
START	菜单	调出菜单，有“重新挑战”等选项。
摇杆	移动	锁定状态下会默认向对手方向移动，非锁定状态下可以自由移动。
十字键	视角操作	上下拉视角远近，左右旋转视角。

战斗进阶

攻击

在本作中无论是HP攻击还是BRV攻击都存在空中技和地上技两种。这些都可以通过摇杆和基本攻击键的组合实现，不过之前要玩家先进行设置。此外，还需要注意的是一部分特定的BRV攻击命中后还会出现X的按键提示追击，不要错过。这里提供一个在战斗中分辨敌人HP攻击和BRV攻击的方法，就是HP攻击会显示出招式名，BRV攻击则不会。另外玩家还需要特别注意的是，每次HP攻击成功命中对手后自己的BRV都会处于0一段时间，这时很容易被对手攻击从而被ブレイク，所以这段时间还是远离对手为妙。



▲显示招式名称的都是HP攻击。

基本操作方法	
地上技	将摇杆推向对手的方向或向对手所处方向的相反方向拉，并配合□和○的攻击。
空中技	将摇杆向上或下推并配合□和○的攻击。

追加效果

游戏中无论是BRV攻击还是HP攻击大部分技能都具有一定的追加效果，这在每个角色的技能列表中便可以看到，比如《FF Ⅵ》中的角色蒂娜的地上BRV攻击技“ファイア”的追加效果就是“追击”，这表明如果该技能击中对手的话便可以按X键进行追击。主要追加效果如下：



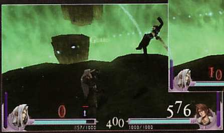
■蒂娜的空中HP攻击技能“トルネド”就具有吸引追加效果。

- 激突：可以将对手吹飞。
- 追击：可以进行追击。
- 魔法ガード：该技能发动时可以起到防御对手魔法攻击的效果。
- ガード：该技能发动时可以起到防御对手一切可防御技能的效果。
- 吸引：具有一定的将对手吸引至攻击判定发生范围内的效果。

回避和防御

本作中的回避需要组合键来实现，操作方法是R+X。其实回避在游戏中还有一个妙用，便是代替多段跳，通过在空中不停地执行回避操作便可以达到这一效果。

防御如前所说操作方法是按R键，但本作中的防御和大多动作游戏不同，仅仅是按下R键那一两秒的时间内有防御判定，所以习惯于通过一直按住防御键来进行防御的玩家要改改习惯了。防御在本作中应该属于最高级向的技巧，掌握好防御的关键就是格斗游戏里非常重要的“先读”，在熟悉对手招式的情况下，根据其起手式瞬间判断是否为可防御招式并在其攻击判定出现的瞬间按下防御键，这要求玩家对每个角色的招式属性都非常熟悉才可以。防御对于回避来说的优势则在于防御成功后，对手一定会处于非常大的硬直，此时反击的大部分攻击都将是会心一击，在与高等级拥有非常高基本BRV值的对手战斗时，防御后的会心攻击可以非常有效率地将其在短时间内打致ブレイク状态，从而占据主动。此外有些魔法攻击如果防御成功还可以将其弹回去对发动者本身造成伤害。





特殊移动

在战斗中，活用战斗场景地形也是使自己处于有利地位的关键因素之一。当看到出现黄色箭头的标记时，便可以通过按△键实现一些特殊移动，比如在墙壁上走等。此外，也存在有特殊移动方面的技能，比如快速冲刺等。



■注意黄色箭头标识。



为角色更换服装

本作中的角色都会有另一套服装可以更换。首先玩家要花费PP在PP目录里购买相应角色的另一套服装（アナザーフォーム），然后在该角色的Customize Menu中按△键就可以为其更换服装了。有些角色的另一套服装足以让FANS们尖叫哦！

受身、追击拉锯战



之前提到，受身和追击两个操作都是通过X键实现，而在被追击的过程中X键的受身则成为了回避追击。如果可以成功根据对手的攻击选定时机受身的话便可以回避过对手的追击从而进入反击状态。战斗中经常因为一方发动追击而使双方形成“追击拉锯战”，之后就是重复“受身躲避”、“攻击”的过程，这里包括对手在内都有HP攻击和BRV攻击两种攻击方式可供选择，而两种攻击方式发动的时机不同，所以躲避时要看准对方的攻击，HP攻击要稍微等一下再按X才可以躲避过去。而躲避成功后，玩家也要通过两种方式的变换使用来打乱对手的躲避节奏。

召唤兽

作为《最终幻想》系列”招牌之一的召唤兽自然在本作中也会登场。召唤兽会对战局有着极其微妙的影响，可以说如果将召唤兽运用得当的话，LV1的角色同样可以战胜LV100的强大敌人。在战斗中如果想使用召唤兽的话需要先得到召唤石并且装备上。召唤兽在本作中分为两种类型，一种是自动召唤的，在召唤兽的名字后面会有“AUTO”字样，这种类型的召唤兽会在战斗中满足条件时被自动召唤出来施以相应效果，例如“カーバンクル AUTO”就会在角色的BRV为0时发动，并复制对手的BRV值为己有；另一种则是没有AUTO字样的手动召唤兽，玩家可以随时在战斗中通过R+〇将其召唤出来。

本作中的每种召唤兽都具有召唤次数限制，当召唤次数用尽时，召唤兽就会自动进入从新装填状态，要过一段时间后才能再次召唤。鉴于这样的情况，玩家可以在召唤兽装备画面通过リザーブ指令为手中的召唤兽设置优先级，如此一来当优先级为1的召唤兽处于装填状态时就会自动装备上优先级为2的召唤兽，省去了频繁手动设置的步骤。



DISSIDIA FINAL FANTASY 角色育成

角色育成也是游戏最大的可玩要素之一。角色除去通过战斗得到EXP（经验值）升级成长以增加各项属性的数值外，影响其能力的还有装备、技能等等因素。下面就着重讲解一下如何将我们手中的角色培养成为无可匹敌的战神。



▲在战斗中通过HP攻击击中对手，会根据伤害值大小得到EXP。如果用EX爆发技击倒对手，还会获得额外的EXP奖励。

技能 アビリティ

给角色装备各种技能是强化角色最直接的方式之一。装备每种技能都会耗费相应的CP值，所有技能耗费的CP值总数不能超过角色所拥有的CP值上限，这就要求玩家根据战斗的实际情况做出取舍了。角色的CP值上限可以通过升级来增加。

技能分为攻击技能和基本技能两种。攻击技能又分为BRV攻击和HP攻击两种，基本技能则分为动作（アクション）、支援（サポート）以及额外（エキストラ）三种。其中动作类基本技能里包括的都是诸如“自由冲刺”等让玩家可以在战斗中使用出某种动作的技能；支援类则是辅助玩家帮助玩家节省操作的类型，比如“自动追击”；额外类基本技能包括的都是可以在战斗中起到一些特殊效果的技能，运用得当的话可以起到事半功倍的作用，想成为达人的话额外类技能是要好好研究的。

所有的技能都设置有熟练度，可以通过战斗中得到的AP来成长。熟练度到达Master时不仅装备需要耗费的CP会减少，而且还有可能派生出新的技能。

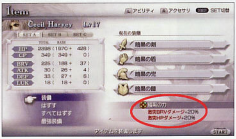


◀克劳德由スラッシュブロウ成长至Master派生出的“超究武神霸斩ver.5”。

道具 アイテム

本作中的道具其实就是指装备，和很多游戏一样，为角色穿上一套极品装备也是最直接大幅提升能力的方法。本作的装备分为武器、盾、头盔以及铠甲四个部分，分别主要对应提升攻击力、防御力、BRV和HP。不过出于平衡性考虑，本作的装备都加上了等级限制，强力的装备一般都会有很高的等级限制。此外，在武器方面有专用武器存在，比如“暗黑之剑”，就只有《FF IV》的主角塞西尔才可以装备。

此外，在游戏的各种装备中还有“装备套装”存在，比如之前提到的“暗黑之剑”，除去增加攻击力和追加效果外还拥有一个“暗黑之力（1/4）”的图标，这便是这件武器存在套装的证明，意思则是包含有“暗黑之力”的装备一共有4件，“暗黑之剑”是其中一件。如果凑齐了4件并同时装备的话，便会得到“暗黑之力”的效果——激突属性的BRV伤害+20%、激突属性的HP伤害+20%。



◀《FF IV》主角塞西尔专用的“暗黑骑士套装”。

商店 ショップ

顾名思义，商店就是卖东西的。本作的大部分装备都要在这里购买，除去用GIL，还有一些特殊的装备需要素材饰品来更换，这类商品后面都会有一个“Trade”标识。商店中的商品种类会随着游戏进程而不断增加。此外，值得一提的是，在ETC选项中还可以买到增加角色饰品装备槽以及一些基本技能，千万不要错过。



▲赶上特别游戏日商店还会搞“降价大酬宾”。

EX爆发技100%命中法

EX爆发技要在EX模式下靠HP攻击来发动，但高等级敌人很会躲，有时EX模式时间耗完了也没有命中HP攻击，白白浪费了EX槽。其实玩家可以利用在多HIT的HP攻击命中后全部HIT还没打完时立刻发动EX模式，这样就可以使EX爆发技100%命中了。



饰品 アクセサリ

饰品是可以提升角色能力的特殊装备。在游戏中，饰品分为以下四类：

◆**基本饰品**：具有各种特殊效果并且可以与条件素材配合以增强效果。

◆**独立饰品**：独立具有各种特殊效果的饰品，不可和条件饰品配合。

◆**素材饰品**：在战斗中经常可以通过达成一定条件而获得素材饰品，具体的条件和饰品之前在游戏模式介绍中提到过都可以在Customize Menu中的バトルライズ选单中看到。素材饰品的主要作用是在商店中交换一些特殊的装备。当然，素材饰品也可以作为提升能力的饰品装备，因为其一般都会有一些提升角色各种能力的属性。

◆**条件饰品**：在各种条件下可以提升基本饰品效果的特别饰品，发动的效果会在战斗时在画面左上显示。条件饰品可以说是很值得研究的游戏要素，好的条件饰品和基本饰品的组合可以在战斗中发挥巨大的作用。举个例子：比如玩家现在装备有基本饰品“ブースター”，效果为“激突属性的BRV伤害+10%”，同时装备有条件饰品“HPが100%”，效果为“HP满时基本饰品效果1.5倍”。如此组合的结果就是玩家在HP满的状态下激突属性的BRV伤害都会追加15%（10%×1.5）。而且，条件饰品是可以叠加效果的，比如在刚才的基础上再装备上一个“HPが80%以上”的条件饰品（效果为HP值为上限值的80%以上时效果1.2倍）的话，“HPが100%”和“HPが80%以上”在HP满时就会同时发动，如此组合的结果就是玩家在HP满的状态下激突属性的BRV伤害都会追加18%（10%×1.5×1.8）。战斗时画面左上显示两个HP的条件饰品×1.8（倍率）。



任务 ミッション

游戏中设置了多达150种任务，每种任务都有不同的达成条件，这有些类似于PS3游戏的奖杯和X360游戏的成就。不过在本作中如果达成这些任务的话是会有非常不错的可用道具作为奖励的。

DISSIDIA FINAL FANTASY 故事模式详解

画面解说

作为游戏最重要部分的故事模式是本期攻略的重点，虽然宣称为动作类游戏，但本作既然挂着《最终幻想》的名号，还是有非常多的RPG要素存在其中的，故事模式就是这一点的最好体现之一。本作每名角色的故事模式都有5个专用关卡，每个关卡都以棋盘为形式，玩家要以破坏棋盘上的“混沌之烙印”为目的，与棋盘上挡路的敌人以及BOSS战斗。



①DP：玩家在棋盘上移动需要消耗的数值，以移动次数为单位，每次移动消耗1。
②玩家所控制角色。
③起始点：玩家每次移动前的起始点。
④宝箱：设置在棋盘各处的宝箱。除去宝箱外，地图上还可能会设置有ポーション、エーテル或者召唤石等道具。
⑤角色当前的等级和HP信息表示。
⑥锁定的区域：这些锁定的区域需要满足特定的条件后才可以通过。
⑦目标地点：玩家需要到达的目的地。有可能会发生BOSS战。
⑧敌人。与其接触后进入战斗。
⑨技能：当前装备的地图技能。
⑩关卡奖励：过关时可获得的奖励，残余DP量越多，获得的奖励品越好。

CHENKPOINT

DP（Destiny Point）：DP是本作中行动的关键数值，受DP影响的要素也比较多，比如上面提到的关卡奖励。理论上每个关卡结束时，剩余的DP越多越好。所以在关卡进行时玩家要仔细考虑出最省DP同时又可以接触更多敌人以及获得所有宝箱、召唤石等道具的路线。在关卡的进行过程中，玩家可以通过在和一些敌人的战斗中达成特殊条件获得DP，这些条件会在敌人的信息中以“DP Chance”的条目显示，努力达成这些条件吧！



▲按R键进入“寻找模式”可以看到哪些敌人有DP Chance。

敌人：本作中的普通敌人分为3种类型，在关卡棋盘上通过不同的颜色来分类。这里要提的是黄色和红色两种比较特殊的敌人。黄色的敌人特点是只拥有1的HP，但却拥有比较高的BRV值或其他特殊能力，虽然玩家可以将其一击必杀，但被他的HP攻击击中的话同样很危险；红色的敌人则是主动进攻玩家的，一般的敌人玩家移动到它们身旁时要手动选择与其接触才会发生战斗，但红色的敌人在玩家与它们邻接时则会主动发起挑战从而强制进入战斗。

地图技能（スキル）：可以在关卡棋盘上通过□键使用的技能。在每个角色故事模式流程的5个关卡中，理论上每个地图技能只能使用一次，但如果关卡中有设置エーテル的话，便可以通过和エーテル的接触来补充技能的使用次数。习得地图技能的方法是使用各个角色通关其故事模式，每个故事通关都会获得一个新

当RPG玩

因为“《FF》系列”的受众大多是RPG玩家，其中也许会有动作游戏苦手，所以本作也为他们提供了系列传统的选项操作模式（コマンドバトル）。当任意一名角色通关后，这个模式就会开启。玩家只要在主菜单设定选项里设置一下，就可以体验原汁原味的《最终幻想》式选项操作了。

的地图技能。此外，在主菜单的 PP 目录里可以购买增加地图技能的装备栏。

连锁战斗（Chain）：当同时邻接两个或以上数目的敌人时，向其中一个发起战斗，就会引发连锁战斗，当一场战斗结束后又会马上强制进行另一场战斗。相对于逐一接触战斗，引发连锁战斗的目的同样在于节省 DP，想获得最佳关卡奖励和过关后评价的话，除去注意与敌人战斗时获得 DP 的条件，还要尽可能选择可以



引发连锁战斗的路线。

关卡结算：每个关卡结束时会给出一个分数，相当于关卡评价。影响关卡结算的要素有“剩余 DP”、“接触次数（包括和宝箱、召唤石等道具、敌人以及混沌之烙印的所有接触）”、“剩余 HP”以及“战斗 Retry 的次数”，前三者越多分数越高，最后一项“战斗 Retry 的次数”则会减分。每个角色的故事模式 5 个关卡结束后会将这些分数加起来以解开一些新的要素，包括“地图技能”、“特定锁定区域的解锁”、“稀有敌人的出现”以及“稀有宝箱的出现”。

流程完成度：将每个角色的故事流程通关一遍，便可以在故事模式首页选择角色时看到该关卡目前的完整度以及玩家目前的完成度。关卡的完整度用★来表示，最高是 4 颗星，如果将“地图技能”、“特定锁定区域的解锁”、“稀有敌人的出现”以及“稀有宝箱的出现”全部解锁后关卡



即可到达 4 星的最高完整度，而要全解锁这些要素，则至少玩家要打通该名角色的流程 2 遍才可以，所以实际上三周目才是完整的流程。而完成度最高则是 100%，这要求玩家在流程中获得所有关卡奖励，击倒所有敌人，拿到所有宝箱、ポーション以及エーテル，当某个角色的流程完成度达到 100% 时，会在故事模式首页改名角色的流程图标处显示 Master。喜欢挑战的你，向着全流程 100% 完成度努力吧！

全角色完成度 100%
流程要点攻略（上）



写在前面：本攻略主旨在于介绍流程 100% 需要达成的要素——包括全道具（包括地图上的ポーション和エーテル）、全关卡奖励（DP 剩余量 7～0 的全部奖励）以及全部敌人。需要注意的是，涉及完成度 100% 的要素不必在一周目内全部取得，分几周目取得同样可以。理论上取得全完成度的方法是：在第一、二周目取得全部召唤石、宝箱、地图道具以及打倒全部敌人，然后解锁稀有宝箱，再在三周目只求拿全稀有宝箱即可（一二周目的普通宝箱拿过后就会变成 PP 或 GIL）。关于关卡奖励，因为和 DP 有关，一般最难取得的就是 DP 剩余量 7（包括以上）的奖励“ロゼッタ石”，所以在解锁“稀有敌人出现”后再取得比较容易，因为每打倒一个稀有敌人 DP 就会加 2，当然还有致力于在当前的一遍流程内取得全部“DP Chance”才有保障。



■流程完成度100%也会有一个Master的标记来显示。

序章 破碎的世界
砕かれた世界

序章使用的角色是光之战士，实际上就是教学关，所以比较特殊，流程完整度只有 1 星。玩家只要注意取得不同关卡奖励即可。

Stage1：直接移动到右边接触“混沌之烙印”即可通过。

Stage2：全篇第一场战斗，熟悉一下 BRV 攻击和 HP 攻击。

Stage3：先熟悉一下地图技能的使用（选定敌人后按□），随后的战斗内 10 秒内胜利即可取得“DP Chance”。宝箱里是ブロードソード，取得后记得装备上。

Stage4：第一场连锁战斗。与“DP Chance”为“10 秒内发动会心一击”的敌人开战后先冲上前防御然后立刻发动反击即可(之后遇到同样“DP Chance”的话也是如此应付)。另一个敌人的战斗要点为上来要先取得面前的 EX 核心，随后立刻发动 EX 模式，用 HP 攻击引发 EX 爆发技即可。

Stage5：先从宝箱中取得パワーリング，装备上后直奔 BOSS。BOSS 身上装备有靠近后效果 1.4 倍的条件饰品，所以远距离攻击比较妥当。





▲即使HP是满的也要拿ポーション，否则会影响完成度。

派生技的妙用

游戏中很多角色的BRV攻击技能成长至Master后都会有派生技。而派生技有一个特点，就是从BRV伤害转换为HP伤害并且由于是由BRV攻击命中后派生的，所以命中率极高。所以某些HP攻击招式性能不好的角色（如《FF II》的费里奥尼尔）可以用BRV攻击派生技来触发HP伤害。

光之战士篇 被引导的光

导かれし光

难度：☆☆☆☆☆



出自《最终幻想》，1987 年 12 月 18 日

STAGE 1

宝箱	パワ-リング
BOSS	嘉兰德（ガ-ランド）,LV6

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	1	秩序の圣域	无
うつろいの魔人	2	秩序の圣域	无
模倣の义士	2	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1
幽玄の道化	2	暗の世界	10秒内取得胜利，DP+1。打倒“模倣の义士”后出现



▲第一步走此处拿宝箱并引发连锁战斗，一举两得。

STAGE 2

宝箱	ブロンズア-マ-
召唤石	イフリ-ト（需一周目后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	萨菲罗斯（セフィロス），LV10

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	3	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの死神	3	暗の世界	无
模倣の义士	4	暗の世界	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1
うたかたの幻想	8	星の体内	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
まやかしの少年	9	秩序の圣域	10秒内打出会心一击，DP+1

STAGE 3

宝箱	空中にいる
稀有宝箱	ロ-ズマリ-（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	イフリ-ト AUTO
地图道具配置	エ-テル
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV13。10 秒内将其打至ブレイク状态，DP+1。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	5	秩序の圣域	无
たわむれの死神	6	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。打倒“うつろいの魔人”后出现
うつろいの魔人	10	过去のカオス神殿	全程无伤胜利，DP+1。
虚构の英雄	10	アルティミシア城	不让对手取得EX核心，DP+1，击败后出现宝箱
うたかたの幻想	11	暗の世界	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
伪りの猛者	26	秩序の圣域	战斗胜利DP+2。稀有敌人

STAGE 4

宝箱	ロゼッタ石×2（其中一个需通关解锁“特定区域解锁”条件）
稀有宝箱	スラッシャ-（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV15）



敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	5	秩序の圣域	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
幽玄の道化	6	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。击败后出现ポーション
见せかけの大树	7	パンデモニウム	无
かりそめの魔女	12	过去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの幻想	12	クリスタルワーリド	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
かしの妖魔	19	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1

STAGE 5

宝箱	地上にいる、ガ-ドリング
稀有宝箱	ミスリル（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	嘉兰德（ガ-ランド），LV18



敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の英雄	8	クリスタルワーリド	无
见せかけの大树	8	暗の世界	无
かりそめの魔女	9	パンデモニウム	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	9	パンデモニウム	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1。打倒后出现まやかしの少年。
模倣の暴君	14	过去のカオス神殿	不让对手取得EX核心，DP+1。打倒后出现かりそめの魔女。
まやかしの少年	15	アルティミシア城	10秒内发动EX爆发技，DP+1。打倒后出现宝箱和ポーション。
伪りの勇者	30	过去のカオス神殿	战斗胜利DP+2。稀有敌人



▲上面关卡奖励处显示1000GIL，证明DP剩余3的关卡奖励还没有得到。

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	ドワーフの斧	200PP
5	トマホーク	120PP
4	マンドラゴラ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

*表中二周目以后的奖励是在一周目已经得到一次关卡奖励的前提下（后同）。这些PP是否取得不影响关卡完成度。

让陆行鸟不走

陆行鸟有时会给玩家带来“下一战经验值×5”的奖励，玩家会想“要是让它一直站在这里就好了”。其实可以，选择快速战斗模式，在战斗结束的“再战”等选项菜单出现时按Home键退出游戏，然后再进入游戏你会发现战斗结果得到了保存，但陆行鸟还是停在“下一战经验值×5”的位置。

费里奥尼尔篇 无尽的梦

见果てぬ梦

难度：☆☆



费里奥尼尔
フリオニ－ル

出自《最终幻想 II》，1988 年 12 月 17 日

STAGE 1

宝箱	スピア

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模倣の义士	1	秩序の圣域	无
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
かりそめの狮子	1	暗の世界	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
见せかけの旅人	2	秩序の圣域	无
伪りの勇者	1	暗の世界	无

STAGE 2

宝箱	レザ－ア－マ－
召唤石	シヴァ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ－ション
BOSS	杰克（ジェクト），LV6

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	1	梦の终わり	10秒之内打出会心一击，DP+1
幽玄の少女	1	暗の世界	10秒之内获胜，DP+1
模倣の暴君	4	暗の世界	无
うたかたの梦想	4	秩序の圣域	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
虚构の士兵	4	暗の世界	无

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	冰の枪	200PP
5	炎之枪	120PP
4	モルボル(召唤石)	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

STAGE 3

宝箱	495GIL、スコ－ピオン
召唤石	シヴァ AUTO
地图道具配置	ポ－ション、エ－テル
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV9



■エ－テル也要得到，随便使用一个地图技能后再补充即可。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	2	暗の世界	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	6	暗の世界	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
かりそめの狮子	6	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
模倣の暴君	7	梦の终わり	10秒之内获胜，DP+1
见せかけの大树	15	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1

STAGE 4

宝箱	苦无
稀有宝箱	ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）、ベルガモット（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）



■此关在解锁稀有敌人的情况下可得到DP最多，抓住机会拿到最高关卡奖励吧！

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	3	秩序の圣域	10秒内胜利，DP+1
伪りの猛者	3	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
伪りの勇者	8	次元城	10秒之内打出会心一击，DP+1
たわむれの死神	9	次元城	不让对手取得EX核心，DP+1
模倣の暴君	9	暗の世界	无
模倣の暴君	24	秩序の圣域	稀有敌人。战斗胜利，DP+2



■《最终幻想 II》FC版封面在本作中以动画形式再现。

STAGE 5

宝箱	オレンジドロップ、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV13）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの猛者	4	次元城	10秒以内胜利，DP+1。胜利之后出现药水
うつろいの魔人	5	パンデニウム	10秒之内打出会心一击，DP+1
见せかけの旅人	10	梦の终わり	无
虚构の士兵	10	暗の世界	10秒之内发动EX爆发技，DP+1。击倒后出现宝箱
たわむれの死神	11	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1。
模倣の义士	27	パンデニウム	稀有敌人。战斗胜利，DP+2

真·结局

如之前制作人访谈所说，单单通关科斯莫斯势力的10名角色并不能看到游戏的“真·结局”。全部10人的故事模式通关后，游戏会追加故事模式章节“Shade Impulse”，里面包括4章共17小关，在这个模式下玩家可以选择科斯莫斯势力的10名角色的任意1名进行游戏，将这些关卡全部打过后会与强大的混沌之神卡奥斯连战3场，胜利后就会看到“真·结局”了。同时主菜单下的竞技场模式（デュエルコロシアム）也会开放。



莫古通信网

系列可爱的莫古利又担当起了邮递员的职位。在日历画面下按下□键就可以收到莫古利的来信，通常伴随着来信还会有PP等奖励。其中有一部分来信莫古利还会问一些“《FF》系列”里面的问题，如果答对了的话，莫古利还会送给玩家特殊朋友卡。

洋葱骑士篇 少年的骄傲在心中

难度：☆☆☆☆

少年は誇りを胸に



出自《最终幻想III》，1990 年 4 月 27 日

*洋葱骑士流程与其余角色流程稍有不同，关卡中会有问号区域出现。问号区域或为敌人或为宝箱、道具，会在以下以坐标形式标注。坐标以左下角点为坐标原点，横向为X轴，纵向为Y轴。

STAGE 1

宝箱	レッドドロップ

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	1	秩序の圣域	无
うつろいの骑士	1	秩序の圣域	(X3,Y4)
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	(X6, Y1) 10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
虚构の兵士	1	パンテモニウム	(X7,Y2) 在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	2	パンテモニウム	(X5,Y3)
伪りの猛者	2	パンテモニウム	(X6,Y5)

STAGE 2

宝箱	イエロ-ドロップ (X7,Y5)
召唤石	フェニックス（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション (X3,Y2)

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	1	梦の终わり	(X1,Y3)
うつろいの魔人	5	パンテモニウム	(X5,Y3)10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの梦想	6	梦の终わり	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
まやかしの妖魔	6	パンテモニウム	(X7,Y3) 10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	7	秩序の圣域	无

STAGE 3

宝箱	皮の小手 (X1,Y5)、フルメタルロッド
召唤石	フェニックス AUTO
地图道具配置	エ-テル
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV16）



敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	3	暗の世界	
うつろいの魔人	3	秩序の圣域	(X8,Y1) 在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
虚构の英雄	4	梦の终わり	(X1,Y3)10秒内发动EX爆发技，DP+1
まやかしの妖魔	7	过去のカオス神殿	(X2,Y4)10秒内取得胜利，DP+1
虚构の兵士	9	パンテモニウム	(X7,Y4)
模倣の暴君	16	过去のカオス神殿	(X5,Y5)取得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	26	秩序の圣域	取得胜利，DP+2

STAGE 4

宝箱	ロゼッタ石 (X6,Y2)、ロゼッタ石（需通关解锁"特定区域解锁"条件）
稀有宝箱	ティ-トリ-
地图道具配置	ポ-ション (X8,Y1)
BOSS	蒂娜（ティナ），LV11。一直处于 EX 模式中，注意回避她的吸引属性 HP 攻击，不要靠太近。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	5	秩序の圣域	(X4,Y3)10秒内取得胜利，DP+1
伪りの猛者	5	暗の世界	(X3,Y5)
うたかたの梦想	9	过去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの盗贼	10	星の体内	10秒内打出会心一击，DP+1
まやかしの妖魔	10	パンテモニウム	(X7,Y3)在没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1



STAGE 5

宝箱	ホワイトドロップ (X4,Y5)、ロッド
稀有宝箱	ミスリル
BOSS	暗黑之云（LV15）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの猛者	6	パンテモニウム	(X5,Y2) 10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの死神	7	过去のカオス神殿	(X3,Y5)
うつろいの魔人	7	暗の世界	(X6,Y3) 10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
虚构の英雄	8	星の体内	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
模倣の暴君	12	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1
まやかしの少年	29	暗の世界	稀有敌人。胜利后DP+2

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	冰のロッド	200PP
5	炎のロッド	120PP
4	モーグリ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

隐藏人物

在通关"Shade Impulse"后，游戏又会追加故事模式的三个大关卡"传说的淑女"、"赎罪的武人"以及"究级的幻想"。在这三个大关卡里玩家可以任意选择科斯莫斯或者卡奥斯势力的角色进行游戏。将"传说的淑女"通关后玩家即可以在 PP 目录里花费 1000 点 PP 购买来自《最终幻想 XI》的"博士"香托托（シャントット）。同理，将"赎罪的武人"通关后便可以在 PP 目录里花费 1000 点购买来自《最终幻想 XII》的裁判长伽布拉斯（ガブラス）。





敬请关注下期全角色完成度 100% 流程要点攻略（下）以及更多《异说 最终幻想》研究！

写在本期最后

抛去游戏本身素质不俗，本作是一款有着太多意义的作品。当游戏的"真・结局"达成后，伴随着字幕响起的是历代"《最终幻想》系列"主题音乐，多年的记忆在这一刻鲜活起来。最后一句"感谢系列所有工作人员以及所有从1987年12月18日开始支持我们的玩家"让笔者泪流满面啊！

文 纱迦 美编 NINA



这是两年来最好的《无双》！

"厚道！真厚道！"以上是本人在玩本作时的最大感受。本作能用的机师和机体远超想象，除了巨大 MA 和战舰外的全部机体均可使用。游戏内容更是充实无比，光是把一个角色圆满就已经是一项浩大的工程。本作的进化程度堪比当年的《真 · 三国无双 2》，果然本作才是真正的《高达无双》！

高达无双2	NBGI		动作
多机种	ガンダム无双2		日版
	2008年12月18日	1～2人	7800日元
	对应机种为PS3、X360、PS2，PS2版的售价为6800日元　对应玩家年龄：全年龄		

通关时间：原作模式通关约 6 小时。1 名角色圆满需要 50 小时。

王牌机师之道：动作篇

本作的键位设定和上一代相比没什么变化，不过细节上的变化还是有的。要想顺利进行游戏，首先还得把本作的操作摸清楚。为方便起见，本作的键位以 PS2/PS3 版为主，X360 玩家可根据下面的操作方式表来对照。

操作方式

PS2/PS3 版	X360 版	功能
十字键／左摇杆		机体移动
右摇杆		变更视角
按下右摇杆		锁定／解除目标（巨大 MA 战时）
□键	X 键	普通攻击
△键	Y 键	蓄力攻击
× 键	A 键	冲刺／空中回避／变形／爆发冲刺
○键	B 键	SP 攻击
L1 键	LB 键	防御／空中回避
L2 键	LT 键	不使用
R1 键	RB 键	跳跃
R2 键	RT 键	地图模式切换
START 键		打开系统菜单



出招表

在游戏中按 START 键暂停，选择 PLAYER INFO 中的 ACTION INFO，可以查看该机体的出招表。游戏中登场的机体按出招表可以分为 3 类，分别如下：



正规机

- □连击最多 6 次。初期为 4 次，机师 10 级后升至 6 次。
- 蓄力攻击最高到 C6。初期只到 C4，机师 15 级后升至 C6。
- 空中和冲刺后的□连击最多 3 次，每一击后都可以接蓄力攻击。
- 拥有破坏斩。



BOSS 机

- □连击最多 4 次。
- 蓄力攻击最高到 C4。
- 空中和冲刺后的□连击最多 1 次，不能接蓄力攻击。
- 无破坏斩。

量产机

- □连击最多 8 次。
- 无蓄力攻击，无破坏斩。
- 空中和冲刺后的□连击最多 1 次，不能接蓄力攻击。

□△组合

游戏的基本战斗系统和传统的"《无双》系列"是相同的：通过□的普通攻击和△的蓄力攻击的组合形成多变的战斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击。

蓄力攻击需要与普通攻击组合使用，根据机体不同最多有 6 种变化，按照系列的惯例称为 C1 ～ C6。C1 为△，C2 为□△，C3 为□□△，依此类推。

绝大部分机体的 C1 都是使用射击武器，C5 则是浮空技（自己也会浮到空中）。而其他的蓄力攻击则不像其他《无双》那样效果固定。此外还有不能使用蓄力攻击的机体，具体请参见出招表。驾驶正规机时机师的等级也会影响招式。

© 创通 · サンライズ
© 创通 · サンライズ · 每日放送



推进力槽

当玩家使用跳跃和冲刺时，就会减少推进力槽，在推进力槽尚有余额的情况下，玩家可以进行连续跳跃和冲刺，按住键不放还可以令持续时间变长。还可以在空中使用冲刺。

拥有变形能力的机体连按两次 × 键能变形，这样机体的移动速度将大大加快。此外在被攻击打飞时按 × 键或 L1 键可以进行空中回避，也就是通常所说的受身，以避免受到追打。变形和空中回避也会消耗推进力槽。

推进力槽会在未使用的情况下自动恢复，如果将推进力槽耗光的话会进入过热状态，这样将会有一段时间不能使用冲刺和跳跃。本作的主要移动手段就是冲刺，无论战场多大都可以纵横自如。



冲刺攻击

按下 × 键以后机体会做出冲刺动作，此后按□键最多可进行 3 段攻击，其中每一段后按△键均可使出冲刺蓄力攻击，不过动作是一样的。

当除 C1 之外的蓄力攻击命中敌人后迅速按下 × 键，此时的冲刺不但会附加攻击判定，此后还可以追加冲刺攻击，称为“爆发冲刺”。冲刺蓄力攻击击中敌人，同样能再次使用爆发冲刺。



因为绝大部分机体的 C1 都是使用射击武器，不算蓄力攻击，所以不能接爆发冲刺。不过和前作相同，《新机动战记高达 W》的ガンダムエピオン的 C1 也算蓄力攻击，后面可以接续爆发冲刺。

大部分机体都可以用以下连续技：□□□□△ · × · □□△，之后的 × · □□△可以无限循环。不过这一招仅适用于中低难度，高难度敌人会使用空中回避。

相杀

玩家与敌方机师同时出招时会发生相杀的情况。出现相杀后双方机师会各说一句台词，此时画面上会出现很多快速变化的指令，待其停下来之后，玩家要在限制时间内输入屏幕所示的指令。成功的话即可给予敌人打击并令其昏迷。不过如果失败，挨打且昏迷的就是你了。

本作的相杀出现几率很高，装备技能“负けず嫌い”后，相杀成功时在 15 秒内攻击力会翻倍，非常实用。不过高难度下要想快速准确输入还是有难度的，这里传授一个技巧，那就是当指令出现后瞬间记住并按暂停，之后想好应该输入哪些键再解除暂停，这样就能立于不败之地了。





破坏斩

这是本作新增的动作，指令为按住□键不放，根据蓄力时间的长短有两种变化。破坏斩蓄力中不能冲刺，也不能防御，移动速度变慢。而且破坏斩的回报也不高，威力也不大。破坏斩的真正作用是在对巨大 MA 战时，具体会在后文介绍。



SP 攻击

SP 攻击就是无双技，以当 SP 槽蓄满的时候按下○键就可以使用，不过按住○键不能蓄 SP 槽。本作的 SP 槽最多可以升至 3 级，等级提高后 SP 攻击的动作会有所增加，或是持续时间延长。不过 SP 槽的级别是根据机体的身体部位（游戏中记为“体”）的部件来决定的，3 级部件即可使用 3 级 SP 攻击。玩家不能选择级别发动 SP 攻击，因此玩家需要根据机体来决定何时释放才能起到最大效果。

本作的 SP 攻击分为 4 种：地面 SP 攻击、空中 SP 攻击、超级 SP 攻击和合体 SP 攻击。地面 SP 攻击基本上就是一代的 1 级 SP 攻击，空中 SP 攻击与地面 SP 攻击完全不同。如神高达的地面 SP 攻击为爆烈神威指，空中为超级霸王电影弹。不过 BOSS 机只有地面 SP 攻击和超级地面 SP 攻击，量产机则只有地面 SP 攻击，而且只有 1 级版，就算蓄满 3 条 SP 槽，也只能分开来使用。

当机体体力槽变红的时候，SP 攻击就会变化为更加强力的超级 SP 攻击。超级 SP 攻击发动时屏幕上会出现机师的特写画面，除了持续时间会长很多，也有在最后追加攻击的。机师装备ハイテンション技能后，即可在非重伤状态下发动 HYPER SP 攻击。地面和空中的 SP 攻击均有超级版。



合体 SP 攻击

与特定 NPC 同伴或者 2P 接近时，如果两机同时满足 SP 攻击发动条件，在双方的头上会出现一条电流，此时按下○键（双打时要两人都按○键）则可发动合体 SP 攻击。合体 SP 攻击的形态与前 3 种都不一样，只有地面形态，没有空中版。合体 SP 攻击是最华丽、最夸张的，不过未必最实用。装备技能オーバードライブ后，即使只有一个人也能发动合体 SP 攻击。在任务模式中，与 NPC 的好感度和战况都会影响合体 SP 攻击，好感度的高低决定攻击力的高低，而战况将影响能否发动合体 SP 攻击。

特别需要补充的是，部分机体的 SP 攻击会带来附加效果或追加攻击。大家不妨自行发掘一下。

特殊 SP 攻击应用举例		
ガンダム F91	地面 SP 攻击	附加分身
ゴッドガンダム	3 级合体 SP 攻击	发动分身杀法
W ガンダムゼロ	合体 SP 攻击（友好度高时）	追加天旋地转炮

注：友好度高时的合体 SP 攻击可以用技能ハイテンション＋オーバードライブ来实现。

锁定

游戏有半自动锁定的设定。当玩家与敌人单挑时，只要招式正面命中对手（角度可略有偏差），接下来只要不按方向键，余下的招式就可以自动往敌人身上招呼。这一点在使用空中连续技和 SP 攻击时特别明显。不过游戏中真正单挑的机会不多，因此玩家要学会制造单挑的机会。由于系统会自动锁定位置最正的对手，因此要尽量从最正的角度来攻击你的目标。

在与巨大 MA 的战斗时，视角会变为自动锁定巨大 MA，与平时完全不同。如果觉得比较麻烦的话，可以按下右摇杆取消锁定。如果想多砍点杂兵来蓄 SP 槽，建议取消锁定。



台词穿越 本作中出现的台词，除了极少数之外，全部是在原作中出现过的。只是编剧巧妙地把这些台词串在了一起，因此打的时候你丝毫不会觉得突兀。编剧的功力之深，着实让人佩服。至于关卡的名字也大多来自于原作，熟悉原作的朋友定然会感动。

王牌机师之道：成长篇

和操作比起来，本作在成长方面的变化要大得多。一代中令人极度不爽的机体等级被废除，取而代之的是执照系统。尽管全机体制霸的时间同样不少，但至少打起来比一代有乐趣多了。人物技能这回只能装备 3 个，考虑到机体还能装 5 个技能，其实比一代还是好得多。



机师 & 机体能力

决定玩家能力的主要因素有两个：机师能力和机体能力。机师有 3 项能力：格斗、射击、防御，机体有 6 项能力：格斗、射击、防御、耐久力、推进力、机动力。各项能力的作用如下：

格斗	FIGHT	影响格斗技巧的威力
射击	SHOT	影响射击技巧的威力
防御	DEFENSE	数值越高，受到攻击时损失的 HP 越少
耐久力	ARMOR	就是 HP，变为零就算 GAME OVER
推进力	THRUSTER	影响推进力槽的容量
机动力	MOBILITY	影响速度的快慢

游戏中的所有攻击被划分为格斗和射击两大类，其攻击力分别受格斗和射击值影响。像拳打脚踢、光枪射击这种动作一眼就能看出来，不过也有一些看不太出来的招式，比如倒 A 高达的月光蝶（格斗）。也有格斗和射击相结合的，例如キュベレイ的地面 SP 攻击就是先射击再格斗。

机师能力的提升比较简单，只要升级就可以了，最高 50 级，游戏中的经验值被称为机师点数（PILOT POINT）。不过除了格斗、射击、防御外，机师还有一个属性，那就是 NEW TYPE 和强化人间。游戏中存在着只有 NEW TYPE 和强化人间才能驾驶的机体，熟悉《高达》的朋友应该都知道。不满足要求的人可以在任务模式中成长为强化人间和 NEW TYPE。

机体的能力则是由部件决定的，接下来会详细解说。

部件

本作的机体是由部件组成的。游戏中将每个机体分为体、左腕、右腕、左脚、右脚这 5 个部件（吉恩号和铁球等机体只有 3 个部件），5 个部件能力之和相加，即为机体的能力。

5 个部件增加的能力各有不同，体是增加耐久力和机动力，同时还影响 SP 槽的等级。其余 4 个部件则是影响格斗、射击、防御和推进力。部件还有等级之分，等级越高，可以认为能力加得越多。不过由于部件均是在战场上随机入手的，因此到底哪个多还得具体看。



在战场上打倒敌机师驾驶的机体后，必定能入手一个该机体的部件，不过部位和能力是随机的。打倒一定数量的量产机，则可以拿到该量产机的部件。部件均是自动获得的，获得时会显示 GET PARTS，无须玩家手动去拣。过关时会把玩家在本关取得的部件列出来，上面是新获得的，下面则是目前已经有的，能力加减一目了然。在工厂里改造部件时也是一样的。



4 级部件

部件等级最高 4 级，4 级部件必须满足特定条件才能在战场上获得，26 部正规机基本上都是完成任务模式的特别任务后获得的，但ガンダム Mk－ Ⅱ、百式在原作模式的关卡中也能获得（条件不明）。BOSS 机和量产机则是通过完成不同的任务后获得的，完成真のガンダム无双等任务更是能一口气解开部分机体的 4 级部件。全机体 4 级部件解除会有一个成就（X360 版限定）。



由于本作能够强化部件，所以有时捡来的 4 级部件还不如精心强化过的 3 级部件。不过技能的效果是根据部件等级来的，因此绝对是 4 级部件要更好一些。部件的获得这次与游戏难度关系不算太大，与战场难度关系倒是比较紧密，因此打 EASY 难度也能收集到好部件，当然打 HARD 出现的几率就更高了。

全机体出现条件

本作共有 66 部机体登场，大部分机体初期都不能使用，不过全机体出现条件倒并不复杂。26 部正规机中，只要把 6 个角色的原作模式全部通掉，就能使用除武者高达、武者高达 Mk－ Ⅱ之外的 24 部。至于剩下的 42 部机体，均需要凑齐所有部件后才能使用。

这 42 部机体里，除了ジオング、ボール、ザク・タンク只有 3 个部件外，其他的 39 部机体都有 5 个部件，全部凑齐才能使用。因此本作收集全机体是带有一定运气成分的，不过总的来说不难。部件由于是跟机体来的，因此玩家无论使用哪个角色，都不需要重新收集。



执照系统

本作有着换乘设定。格斗、射击、防御是机师和机体共通的能力，两者之和即代表着玩家格斗、射击、防御的最终数值。至于玩家的招式，则完全是由机体来决定的。部分机体必须是强化人间或 NEW TYPE 才能开。

前作的机体等级代表熟练度，因此在换乘之后机体等级会发生变化，



▲破坏斩不会破坏任何部位。

从来没开过的机体会变为 1 级。这个设定实在是太不人性化了，因此本作就取消了机体等级的设定，机师等级决定一切。因此当一名机师练到 15 级以上时，再开任何机体都可以使用全部招式了。

不过本作还引入了执照（LICENSE）系统。游戏中的 24 部正规机（两台キュベレイ Mk－ Ⅱ和两台ガンダム Mk－ Ⅱ各算一个）都需要有执照才能换乘，执照就相当于是换乘许可证，执照是跟着机师来的，如果换人的话就要重新拿。除了 24 部正规机之外，其他机体均无需许可证即可换乘，只要你凑齐了部件就能立刻使用。执照需要到任务模式里拿取，后面会详细介绍。

人物技能

每个机师可以装备 3 个技能。技能一共 36 种，初期机师不会任何技能，必须开着机体在战斗中学习。每个机体有 4 种技能，在暂停画面或准备画面的 LEARNING SKILL 里可以查看。我们可以看到，在每个技能的名称后面都有一个百分比，这个数字表示的是玩家在过关时学会此项技能的几率，50% 即表示过关时有一半的几率学会这项技能。

学习技能的成功率与机师等级有关，等级越高，成功率越高。初期后两项技能的习得几率为 0%，不过只要不断升级，几率就会慢慢提升。不过每个机体的第 4 项技能就算在 50 级时也只有 10% 左右的几率能够学得。当玩家进入某一关时，电脑就已经确定玩家是否能学会这项技能了，因此在战场中存档读档是没有用的。





搞笑角色 ラクス：这么多角色，就数她开过的机体最多，下至铁球，上至武者高达 Mk－ Ⅱ，还经常乱发机体给基拉等人，果然是变高达的；ルナマリア：天天霸占着人家夏亚的红色扎古不放手，还自称也是“赤”；ヒイロ和ミリアルド：不管打谁，另外一个人必定在 15 秒内出现。被救的必然问“为什么要救我”，来救人的必然回答说“你死了莉莉娜会伤心”。

全技能一览

精密射击	光线射击能够贯穿敌人
ショックウェーブ	发动 SP 攻击时自身周围出现冲击波
リーダーシップ	我军全员战斗能力上升
パイロットセンス	经验值获得量变为 1.3 倍
ヒートアップ	攻击力随连击数增加，10 连击以上为 1.2 倍，30 连击以上为 1.4 倍，50 连击以上为 1.6 倍
ロングレンジ	格斗攻击的攻击范围扩大（但对部分招式无效）
ガッツ	不会陷入昏迷状态
パリィング	不会被破防，但对防御不能技无效
スカイアイ	能够进行全方位防御
カスタマイズ	HP 回复道具效果 2 倍，能力上升道具的持续时间 2 倍
小さな巨人	对巨大 MA 的攻击力增加
エースキラー	对敌机师的攻击力变为 1.2 倍
負けず嫌い	相杀胜出后，15 秒内攻击力 2 倍
ノックダウン	SP 攻击打倒对手时必昏迷(但对手空中回避的话就无效,因此高难度下无用)
マグネティック・ハイ	近身的蓄力攻击命中时，有 1/4 几率出现磁场将敌人吸过来
インパルス	射击系的蓄力攻击命中时，有 1/4 几率出现电击将敌人吸过来
バラージショット	C1 的连射次数由 3 次变为 5 次（△不是射击的话无效）
ダメージキャンセラー	受到敌人的攻击时有一定几率不扣血。HP 越低，几率越高
斗争本能	自己受的伤害变为 1.5 倍，不过受到普通攻击不会出现硬直
ジャミング	敌人的战斗能力低下
カリスマ	战斗中增加的友好度变为 1.3 倍
好敌手	击坠敌人时减少的友好度减半
インスタントヒーロー	搭乘较弱的机体时，攻防能力上升
自己暗示	机师的射击和格斗能力调换过来
ハイテンション	无须血红即可发动超级 SP 攻击
一机当千	对杂兵的攻击力变为 2 倍，受到杂兵的攻击时伤害减半
テンプテーション	受到异性机师的攻击时伤害减半
流派・东方不败	血红时攻防能力变为 1.5 倍
若さゆえの过ち	不能防御，但攻击力变为 1.5 倍
ムーンレイス	每击坠 50 机，攻击力、防御力或移动力在 30 秒内变为 2 倍
エースパイロット	每击坠 100 机，攻击力和防御力增加 10%，过关后效果消失
幸运	运气上升，获得的部件更好，容易出会心一击
オーバードライブ	一人也能发动合体 SP 攻击
ヘッドショット	C1 有 50% 的几率秒杀杂兵（△不是射击的话无效）
明镜止水	SP 槽徐徐回复
DG 细胞	受到敌人的伤害翻倍，但 HP 高速回复

机体技能

本作的机体也有技能设定。机体技能是附加在部件上的，一个部件只能装一个技能，因此一个机体最多能有 5 个技能。技能是在任务模式的工厂里附加的，共有 23 种，随着工厂等级而不断增加。技能的效果受部件等级影响，等级越高，效果越大。例如 1 级部件防加 I フィールド机能，受到射击系武器攻击时的伤害只减少 10%，如果是 3 级部件的话就变为减少 30% 了。具体请参见下表，有部分技能的等级变化尚未测得，不过等级越高效果越好，这点是毫无疑问的。



I フィールド机能	受到射击系武器攻击时的伤害减少（等级 ×10%）
ブーストドライブ	爆发冲刺的威力增加（等级 ×20%）
ショックアブソーバー	受到攻击时 SP 槽的增加量上升
パワーラジエーター	推进力槽的恢复速度上升
スピードスター	移动速度和冲刺速度增加
クロスドライブ	C2 的攻击力增加（等级 ×20%）
デルタドライブ	C3 的攻击力增加（等级 ×20%）
スクエアドライブ	C4 的攻击力增加（等级 ×20%）
零距离射击	离敌人越近，射击系攻击的威力越大
アドバンスドガード	防御敌人的攻击时硬直变小
バイオコンピューター	攻击敌人时 SP 槽的增加量上升
カウンター	敌人攻击你的瞬间防御，能够弹开攻击
スマッシュヒット	蓄力攻击有一定几率破防
オーラバースト	普通的冲刺启动时也具有攻击力
ペンタドライブ	C5 的攻击力增加（等级 ×20%）
ヘキサドライブ	C6 的攻击力增加（等级 ×20%）
チェイスドライブ	爆发冲刺的攻击力上升
スナイプ	射击系攻击有一定几率附加特殊攻击效果
エアマスター	对空中的敌人攻击力上升
ハードストライク	格斗系攻击有一定几率附加特殊攻击效果
アーマーゲイン	给敌人的伤害有一定几率转化为自己的 HP
プレッシャー	攻击即使被防御也能给敌人造成伤害
ミノフスキードライブ	推进力槽的消耗量减少

王牌机师之道：战场篇

本作的敌人 AI 比一代高了不少，高难度下杂兵的偷袭和冷射非常讨厌，机师的空中回避用得出神入化，稍不小心就会吃一套连招。尽管不少关卡也有友军存在，不过大多数关卡的失败条件都是玩家战败，因此打起来没有什么后顾之忧。

战况确认

熟悉《无双》系列"应该早就习惯在游戏中时不时地抬头看看右上方的士气表了。本作的画面右上方也有一个士气表一样的东西，显示标记的是一个可爱的哈罗。不过这回可不是士气表，而是战况表。战况表显示的是目前两军交战的激烈程度，左边为低，右边为高。玩家的表现可以左右战况表。



战况低，表示双方处于观望阶段，此时敌我双方的机师防御力上升；战况居中，表示双方正在正常地战斗；战况高，表示双方正在恶战中，此时敌我双方的机师攻击力上升。此外，战况对于玩家与 NPC 使用合体 SP 攻击也有影响。下表中，○为可以发动合体 SP 攻击，× 为不能发动。

友好度	战况低	战况中	战况高
亲密	○	○	○
信赖	×	○	○
好感	×	○	○
普通	×	○	○
警戒	×	×	○
险恶	×	×	○
拒绝	×	×	×

战域系统

本作的每一个战场都被划分为若干个战域，分别由各个势力控制。



每个战域都有一定的耐久力，通过击杀该战域内的敌机可以削减（或恢复）其耐久力，耐久力本身会随着时间而逐渐恢复。当敌方战域的耐久力减为 0 时就可以攻下这个战域。如果该战域存在守卫，则他们会在耐久力减为 0 的时候出击，将其击坠才能解除控制。战域里的敌将会自动被当成守卫。

击杀侵入己方战域的敌机可以令己方耐久力得到恢复，在战域外击杀敌机不会影响战域的耐久力。因此作战时应当尽量保持在战域内进行，尤其是在与敌方机师对战时，可以起到事半功倍的效果。当一方失去对某个战域的控制权时，该势力与此战域相邻的其他战域也会受到一定负面影响。因此，在战略上应当以阻断敌方战域之间的联系为优先。

有时在战场上会出现战舰。我们可以把战舰看成是移动的战域，同样是消灭一定数量的敌人后就会出现战舰守备队长，将其全部击退的话就能令战舰撤退了。

夺取战域的好处

- 会出现我方援军
- 邻接的我方战域加强
- 战域内的敌人能力变差
- 夺取战域的瞬间，战域内的敌人将停止行动

在敌方战域作战的坏处

- 会出现敌方援军
- 敌机师的 HP 会回复
- 邻接的敌方战域加强

道具获得

本作在战场上的道具入手方法有改变。部件变为出现后自动获得，平时只会出现恢复 HP、SP 槽的道具，以及 30 秒内令攻击力、防御力和移动力翻倍的道具。打倒机师后，必定会留下一个回复道具，不要错过。

此外破坏战场上的集装箱类道具，也会出现回复道具。这种东西里面同样不会装部件，因此可根据情况来决定是否破坏。



无双问答 满足一定条件后，会收到名为无双问答的信件。阅读后会随机出十道题，全部答对的话全员友好度上升，X360 版的话更有对应的成就。这些问题都来自于游戏中，但难度不低，下期再为大家揭晓答案。顺利通过之后，还有上级问答等着你。在履历里可以反复读这封信，友好度也能反复加，但对部分人无效。

敌机师行动

本作的敌机师在高难度下非常厉害。在受到空中连续技时，他们会及时使用空中回避，同时立刻转守为攻。当其蓄气并发出金光的时候，表明他们要使用 SP 攻击，此时只有用 SP 攻击和蓄力攻击（C1 除外）才能中断其动作。部分机师还会蓄气放紫光，这时他们会发动一下特殊的攻击，如 ν 高达的召唤浮游炮、神高达的分身杀法，要特别小心。



几个敌机师聚在一起时，还会发动合体 SP 攻击。有这种可能时，这两个机师的头上会出现一道紫电，此时就要注意了。不过非 HARD 难度一般不会发动。

S/L 大法

本作因为无存档限制，因此 S/L 大法不妨多用。与强敌尤其是巨大 MA 对战前如无自信可先存一档。和系列一致的是，存档后读档进入，此时敌我双方均处于正常状态，因此在受到敌人连续技攻击或被打昏时，可以立刻存档然后读档，这样就能避免受到继续追打。

由于次世代版没有复位的快捷键，GAME OVER 后退回标题画面会发现没有 RESTART 选项，此时应该进入 OPTIION 读取之前战斗中的存档，之后再回到标题画面就能看到 RESTART 了。



高难度推荐技能

DG 细胞 本作最强的技能，尽管防御力下降，但其回血的速度快得可怕，而且能在倒地和防御时发动。即使在最高难度下，普通敌人除非是用连续技，不然很难干掉玩家。

ガッツ 高难度下陷入昏迷状态就有可能被秒杀，因此这个技能比较实用。不过也能通过读档来避免昏迷就是了。

パリィング 不会被敌人破防的话，就可以待其出大招露出破绽后尽情反击。需要注意的是对防御不能技无效。

負けず嫌い 非常实用的技能，在单挑时尤其有效。相杀获胜后敌人本来就会昏迷，配合攻击力两倍可以重创对手。

ハイテンション＆オ-バ-ドライブ 这两个技能一般来说装一个就可以了。玩家可以根据空中 SP 攻击的性质进行调整。最好是将空中和地面的 SP 攻击设为一个清兵，一个打将，这样会方便得多。

一机当千 对杂兵攻击力也就意味着 SP 槽增加得快。有了这个技能不但不用担心杂兵的干扰，反而更容易放 SP 攻击了。配合バイオコンピューター后，SP 槽更是涨势喜人。

ハ-ドストライク & スナイプ 和前作一样，这两个技能发动时具有将杂兵一击必杀的效果，前者能对王牌机师按比例造成伤害，后者引发的爆炸效果在乱战中非常有效。针对机体的特点来安装吧！

アドバンスガ-ド & カウンタ- 弹开对手的攻击等于是获得了进攻机会，因此非常有效。不过用起来有一些难度，而且普通的弹开赢得的优势并不明显，因此两个一起才有效果，配合パリィング更佳。



恐怖！巨大 MA 来袭！

巨大 MA 战是本作的一大卖点。从实际效果来看，这些大家伙的出现的确是让玩家感受了巨大的压力，就连系列多年的老手也不能幸免。如果不知道打法的话，即使是 EASY 难度也有可能被这些大家伙秒杀哦！

巨大 MA 的特点

- 用通常的攻击方式打它威力很低。
- 受到攻击不会产生硬直状态。
- 当其使出特定攻击的前后，身上会出现巨大的光标。这被称为“攻击时机”。



- 破坏斩对其有特效。
- 身体由多个部位组成，可以分别破坏。如果能在不破坏任何部位的情况下将其打倒，过关后能够拿到很好的部件作为奖励（部件属于玩家驾驶的机体）。破坏斩不会破坏任何部位。
- 随着 HP 的减少，攻击方式也会发生变化，威力也会大幅提升。
- 与其战斗时无法脱出这个战域。

心得传授

1. 有几个技能是与巨大 MA 战斗是很有效果的，包括小さな巨人、パリィング以及实用的ハイテンション、オーバードライブ和 DG 细胞。在有巨大 MA 的关卡可事先做好准备，另外战斗开始后记得存档，以防万一。

2. 攻击时机的出现完全是固定的，只要巨大 MA 用出特定招式就一定会有。因此熟悉其行动规律是相当重要的。尤其是在破坏斩蓄力时不能冲刺、只能跳跃，要学会控制好距离。

3. 由于巨大 MA 有多个部位，因此当其倒地时使用多段判定的攻击技巧会造成其连续受创，威力大得惊人，例如キュベレイ的 C4。根据每个机体的特点，在巨大 MA 倒下时选择最佳攻击方式吧。

4. 防御很重要。巨大 MA 的很多招式看似吓人，其实都能防住。就连精神力高达最后的全屏爆破都能防住。配合不被破防的パリィング，只需防住攻击等攻击时机出现后放 SP 攻击就行了。

5. 巨大 MA 起身时一般都会使用大范围攻击，要拉开距离或防御。

6. 破坏斩可以中断巨大 MA 的很多招式，从而化险为夷。



攻击时机

遇到巨大 MA 时冲上去一顿乱砍是绝对行不通的，我们必须抓准攻击时机。当巨大 MA 使出特定攻击时，就会出现光标表示攻击时机到了。此时进行攻击才能发挥真正的威力，而且如果使用破坏斩（按住□键不放）或 SP 攻击，更是能将其打倒在地。巨大 MA 倒地时会一直处于攻击时机，因此任何攻击都能奏效。

当用破坏斩击中巨大 MA 时，会强制出现攻击时机，不过此时肯定来不及再蓄一次力，因此只能用 SP 攻击将其放倒。另外，当巨大 MA 倒地后起身的一瞬间，对其使用破坏斩或 SP 攻击能令其再次倒地（一次倒地中只能用一次）。由于这个时机不好掌握，因此用连续攻击的 SP 攻击会简单一些。



具体对策

ビグ・ザム

这个家伙在宇宙时比地面容易对付。初期靠近它只会用脚攻击，高出力光线可以靠近后躲开，蓄好力看准了砍就行。在地面时其走动会产生冲击波，靠近了会被击飞，被打倒时也会产生冲击波，比较麻烦。最后时刻的光线狂扫威力极大，扫中了不死也得脱层皮，最好是留有 SP 槽。



サイコ・ガンダム & サイコ・ガンダム Mk-Ⅱ

精神力高达在地面出现时倒地也有冲击波。这两个家伙有一招投技比较讨厌，而且不会出现攻击时机，要保持好距离。与其对战时应该尽量从右边（也就是它的左边）绕到其背

成就系统 1 没地方放成就列表了，这里简单归纳一下。概括起来就是：全员原作模式通关；全员剧情任务通关；全图鉴收集；全机体使用可能；全人物使用可能；任意一人的等级全满、执照全满、技能全满；打过全任务；全机体 4 级部件解禁。全任务大概是最恐怖的成就了。

后，不过要小心它的左手挥舞。待其临死时会使用全屏爆炸攻击，防住就可以了。

クィン・マンサ

出场相对来说较少的巨大MA。近身可以诱使其使用三连斩，之后是大大的破绽。从空中施放的米加粒子炮要闪，左右绕场的米加粒子炮能够防御。基本上除了它的大范围光剑，



威胁都不算大。可以在原作模式ジュド－的第3关反复练习。

α・アジ－ル

只在宇宙中出现。这个机体以射击系武器为主，要保持高速移动再伺机寻找机会。最讨厌的一招莫过于放浮游炮，这种浮游炮攻击性很强，如



果不将其干掉完全没法行动。用SP攻击是最好的，不然就只能慢慢射了。

デビルガンダム

恶魔高达是最难对付的巨大MA，它的强大在于本体基本上不会主动出现攻击时机，用破坏斩击中时虽然会出现攻击时机，但是在高难度下即使接着使用SP攻击也很难令其瘫痪。因此只能攻击它的触手。

这些触手在攻击中时会出现攻击时机，但是攻击触手不会令其瘫痪，只是会令其受伤。破坏掉一根触手后恶魔高达就会暂时瘫痪，这时就能过去狂扁了，攻击时要从与触手的结合部入手。随着HP的降低，恶魔高达会狂放激光阵以及令人昏迷的毒雾，触手也会越来越狡猾。

感动时刻

由于本作非UC系作品只有正反主角出场，因此这些作品的剧情任务基本上都是胡编乱造的。不过多蒙（ドモン）的剧偶倒是编得有模有样，特别是最后与恶魔高达的战斗，完全做出了大决战的气氛，令看过原作的我大为感动，这在我的《无双》史上好像还是头一回。《高达》就是个宝库，我们似乎已经看到了NBGI和光荣的无量“钱”途。

名场面满载的原作模式

原作模式（OFFICIAL MODE）是本作的两大模式之一，分量比任务模式要少得多，不过打过原作模式可以获得不少机师和机体。因此强烈推荐开始游戏时先挑战原作模式。原作模式只有6名角色可以使用，不过每个角色的关数远胜一代。

通关奖励

アムロ原作模式通关 出现アムロ原作模式之逆袭のシャア篇，同时アムロ原作模式可换乘机体，新机体νガンダム使用可能。

アムロ原作模式之逆袭のシャア篇通关 阿アムロ原作模式之逆袭のシャア篇可换乘机体，任务模式可以使用アムロ。

シャア原作模式模式通关 シャア原作模式之逆袭のシャア篇，シャア原作模式可换乘机体，新机体サザビ－使用可能。

シャア原作模式之逆袭のシャア篇通关 シャア原作模式之逆袭のシャア篇可换乘机体，任务模式可以使用シャア。

ジュド－原作模式通关 ジュド－原作模式可换乘机体，任务模式可以使用ジュド－、ハマ－ン、プル、プルツ－、ル－。新机体キュベレイ、キュベレイMk－Ⅱ（プル机）、キュベレイMk－Ⅱ（プルツ－机）使用可能。

カミ－ユ原作模式通关 カミ－ユ原作模式可换乘机体，任务模式可以使用カミ－ユ、シロッコ、ジェリド、エマ。新机体ガンダムMk－Ⅱ（ティタ－ン机）、ジ・O使用可能。



星之鼓动是爱

本作依然收录了《Z高达》剧场版的新增结局。方法是在カミ－ユ的最后一关，抢先帮助エマ干掉ヤザン，这样ヘンケン就不会死掉。之后阻止シロッコ、ハマ－ン抢占轨道炮，帮助エマ干掉レコア，最后再消灭シロッコ就能进入这个结局了。之后在任务模式里会出现EXTRA任务——Zの发动，如果是X360版的话还会获得一个隐藏成就。





这不是动画 任务模式详解

任务模式（MISSION MODE）是本作最主要的模式，内容之充实远超想象，光是一个角色圆满就需要花掉大部分时间。由于内容太多，本期只能先放出重要任务的相关信息。和游戏内容比起来，各个角色在任务模式里的穿越式互动更值得大家注意，熟悉原作的朋友定然不会失望。

任务模式的基本知识

任务模式是分人进行的，每个人的任务进度都不一样。不过MS工厂的进度是全员共通的，另外还有一些任务是满足条件后全员都会追加。这里推荐大家重点培养一名角色进行游戏，待这名角色差不多圆满之后，其他角色打起来会轻松得多——因为机体是全员共通的。

进入任务模式后，左边会显示菜单，右边则是公告栏。菜单的功能如下表所示，公告栏则是通知你距离上次回到此画面后新获得的游戏要素。



任务模式的关卡是以任务的方式进行的，这些任务可以分为七大类：剧情任务、自由任务、收集任务、执照任务、友谊任务、特别任务和下载任务。其中下载任务是X360版和PS3版独有的，不过目前尚未开放下载。初期可以选择的任务不多，随着游戏进度会不断增加。

新的任务需要满足一定条件才会出现（称为“出现条件”），而且部分任务即使出现了，也必须满足特定条件才能进入（称为“进入条件”）。有多个进入条件的任务，如果玩家已经满足其中一个，则会显示进入条件究竟为何。如果一个进入条件都不满足，则进入条件会显示问号。

任务的出现条件多种多样，大致归纳起来有8种。满足出现条件后，有的任务会直接出现在任务列表里，有的则先会发来信件，等玩家阅读后再出现。部分信件会出现选择问玩家是否接受，选择接受不会有任何不好的地方，选择拒绝倒是偶尔会带来负面效果，因此遇到这种情况就毫不犹豫地接受吧！如果你想看看拒绝有什么后果，建议留好存档。

本作任务众多，出现条件也是异常复杂，目前也只总结出部分任务的出现条件。不过有一点是可以确认的，那就是只玩一个角色肯定玩不齐所有任务。此外有部分任务尽管是全员共通的，但用特定角色的话很快就能打出来，这点也值得好好利用，比如收新机师的时候。

任务模式菜单解说

MISSION	选择任务出击
MOBILE SUIT LAB	MS工厂，进行部件开发和强化
LOUNGE	查看机师的技能和执照以及全员友好度
TERMINAL	阅读收到的信件
SAVE	保存进度

出现条件的种类

1. 特定机师的剧情任务通关。
2. 机师单人或全员的击破数。
3. 机师单人或全员的任务完成数。
4. 特定机体的击破数。
5. 与特定机师的友好度达到要求。
6. 完成特定任务。
7. 角色限定。
8. 多个条件的综合要求。

成就系统2 本作还有7个秘密成就，分别是任意一人与全部NPC的友好度为亲密、无双问答和上级无双问答全对通过、打出カミ－ユ的剧场版结局“星之鼓动是爱”、打过特别任务“最强の陆战兵器”和“ボ－ルは友达！”。不过还有一个秘密成就尚不知晓。

MS工厂



MS工厂（MOBILE SUIT LAB）是任务模式的独有要素。MS工厂有等级之分，最高10级。等级越高，一次能强化的部件数量也就越多，机体能够强化的技能也会增加。强化结果需要打过一关才会出来，至于是什么关卡没有要求，因此可以打一些简单快捷的关卡。MS工厂升级的方法就是不断进行强化工作，要升到10级其实并不难，一个角色的任务还没打完就能搞定了。

进入MS工厂后有4个选项。MOBILE SUIT INFO是查看当前收集的机体情报，查看哪些机体还差部件也可以在此进行；ATTACHMENT是为部件附加技能；UPGRADE是提升部件的能力；DEVELOPMENT是开发部件，其实就是用已有的部件去换新的部件，不过结果是随机的，也有可能换到已经获得的部件。

ATTACHMENT和UPGRADE的结果是原部件健在且性能更好，惟一的不便就是在强化期间此部件不能使用，电脑会以一个1级且不附加任何能力的部件来代替这个部件。考虑到工厂等级的提升，建议是能进行强化就不要错过。每次强化部件的选择是随机的，玩家使用率高的机体，其部件出现的几率会增加。初期玩家手上部件不多的时候经常落空，此时可以按□键进行更改，不过同样要过一关才能看到结果。

DEVELOPMENT的结果是原部件消失，因此如果工厂要求很好的部件时就要掂量掂量了。发现不对的话就按□键更改要求吧！

等级	ATTACHMENT	UPGRADE	新增技能
1	1个	1个	Iフィールド机能、ブーストドライブ、ショックアブソーバー、パワーラジエーター、スピードスター
2	1个	2个	无
3	2个	2个	クロスドライブ、デルタドライブ、スクエアドライブ、零距离射击、アドバンスガード
4	2个	3个	バイオコンピューター、カウンター、スマッシュヒット、オーラバースト
5	3个	3个	ペンタドライブ、ヘキサドライブ、チェイスドライブ
6	3个	4个	スナイプ、エアマスター
7	4个	4个	ハードストライク、アーマーゲイン
8	4个	5个	プレッシャー
9	5个	5个	无
10	5个	6个	ミノフスキードライブ

友好度



友好度是任务模式的独有要素。友好度影响NPC机师能否与你使用合体SP攻击，以及决定合体SP攻击的威力。最重要的是，友好度还关系到大量任务的出现，最重要的执照任务和新机师加入都与友好度有关。

友好度是跟机师来的，在LOUNGE的RELATION INFO里可以确认当前其他机师和你选择的机师之间的友好度，NPC之间则没有友好度的设定。友好度最高为亲密，最低为拒绝。战场上某位NPC的友好度级别发生变化时会给出提示。如果友好度有变化，但级别未变化，则不会给出提示。

要维持友好度是一件比较困难的事情，因为任务模式里敌我双方的配置是随机的，很有可能昔日的战友就成了今天的敌人，这里传授几个和友好度相关的技巧。

1. 确认胜利条件。如果胜利条件是击败所有的队长机，不用说自然是要得罪一票人的。不妨退出再来，等胜利条件变成所有区域压制时就可以放心开打了。不过部分任务的胜利条件是固定不变的。

2. 确认出场角色。在选择角色时按R1键查看人物情报，这里列出的人物就是固定在关卡中出现，如果你想提高特定角色的友好度，不妨通过这个方法来查看。除了固定人物外，其他机师是随机出现的。

3. 机师技能好敌手和カリスマ是与友好度相关的重要技巧，强烈建议练出这两个技能后再来刷友好度。尤其是好敌手，非常实用。



友好度增加的条件

- 作为友军一起出战。
- 处于同一阵营时，玩家表现活跃。
- 过关时生存。
- 特定的事件或任务。
- 很长时间不在战场上碰面。

友好度减少的条件

- 作为敌军登场。
- 被玩家击坠。
- 处于不同阵营时，玩家表现活跃。
- 特定的事件或任务。

剧情任务

剧情任务（STORY MISSION）是每个机师的独有任务，关数不限，多的有5关，少的只有1关。一般说来，只要能使用这名角色，就会触发剧情任务，有部分需要先阅读信件才能引发。不过有部分角色的剧情任务有进入条件，如セシリー的剧情任务要求她的等级达到10级。

剧情任务关系的隐藏要素最少，一般都推荐优先完成。





自由任务



自由任务（FREE MISSION）的出现条件多种多样，机师累计击坠数达到一定值、全机师累计击坠数达到一定值、机师通过的任务数量达到一定值都会出现新的任务。这些任务打过之后，可以让NPC跨作品开机体出战，此外也会令武者高达和武者高达Mk-Ⅱ在战场上出现。

强制进化

出现条件：机师完成5个任务，且机师不是NEW TYPE和强化人间

进入条件：机师的击坠数超过2000

奖励：该机师成为强化人间

人类の革新

出现条件：机师是强化人间，且通过的任务数量达到一定值

进入条件：与アムロ的友好度在一定级别以上

奖励：该机师成为NEW TYPE

たまには昔を思い出して1～6

出现条件：任意任务中击败武者高达

进入条件：与特定机师的友好度在信赖以上（6个任务要求各不同）

奖励：全部通过后可以挑战武者高达的执照任务

たまには昔を思い出して7

出现条件：任意任务中击败武者高达Mk-Ⅱ

进入条件：完成たまには昔を思い出して1～6

奖励：全部通过后可以挑战武者高达Mk-Ⅱ的执照任务

收集任务

收集任务（COLLECTION MISSION）顾名思义，就是让玩家收集机体用的。这收集任务的关卡中，会限定只出现特定机体，以方便玩家收集。这些关卡的难度通常都非常低，不过出现条件除了通过的任务数量外，还要特定机师的剧情任务通关。



改头换貌 游戏中将特定人物的剧情任务通关，就可以在选人画面中按△换样子了。拥有这种设定的人有阿姆罗（アムロ）、夏亚（シャア）、哈曼（ハマーン）、米利亚德（ミリアルド）和罗兰（ロラン）。换样子之后，各角色的台词也会发生变化。顺带一提的是罗兰的换装是女装，连名字也会改成罗拉。

执照任务



执照任务（LISENCE MISSION）是让玩家取得 24 部正规机执照的任务，任务出现条件各有不同，进入条件则均是要求和该机体原机师的友好度在一定级别之上。具体请参见下面的表，之后打过对应的关卡就能拿到执照，BOSS 机和量产机无须执照即可使用。

执照任务出现条件一览

机体	任务名	出现条件
ガンダム	传说への道 1、2	アムロ的友好度在好感之上
シャア专用ザクⅡ	赤い彗星の荣光 1	シャア的友好度在好感之上
シャア专用ゲルググ	赤い彗星の荣光 2	シャア的友好度在好感之上
ガンダム Mk－Ⅱ ×2	传说の后继者 1、2	カミーユ、ジェリド的友好度在好感之上
Z ガンダム	Z の鼓动	カミーユ的友好度在好感之上
百式	百年の輝き 1、2	クワトロ的友好度在好感之上
ジ・O	神の意志	シロッコ的友好度在好感之上
キュベレイ	アクシズの大地母神	ハマーン的友好度在好感之上
ZZ ガンダム	究极を越える力	ジュドー的友好度在好感之上
キュベレイ Mk－Ⅱ ×2	战斗少女	プル、プルツー的友好度在好感之上
ν ガンダム	最强のガンダム	ガンダム、ガンダム Mk－Ⅱ、Z ガンダム、ZZ ガンダム的执照全入手
サザビー	红の逆袭者	シャア专用ザクⅡ、シャア专用ゲルググ、百式的执照全入手
ガンダム F91	フォーミュラ计画	シーブック的剧情任务通关
V2 ガンダム	胜利を呼ぶガンダム	ウッソ的剧情任务通关
ゴッドガンダム	拳に宿る神	完成 10 个任务
マスターガンダム	师の教え	ゴッドガンダム的执照入手
W ガンダムゼロ	翼をください	完成 10 个任务
ガンダムエピオン	未来への道标	W ガンダムゼロ的执照入手
TURN A ガンダム	黑历史の遗产	完成 10 个任务
ストライクフリーダムガンダム	自由の使者	キラ的剧情任务通关
インフィニットジャスティスガンダム	正义の剑	アスラン的剧情任务通关
デスティニーガンダム	导かれる运命	シン的剧情任务通关
武者ガンダム	荒魂	打出自由任务たまには昔を思い出して 1～6
武者ガンダム Mk－Ⅱ	和魂	打出自由任务たまには昔を思い出して 7





友谊任务

友谊任务（FRIENDSHIP MISSION）是出现条件最为复杂的任务，这些任务统统和友好度有关。友谊任务关系到新角色的出现以及部件机体 4 级部件的解锁，此外其他势力相关的任务也统统被算在这里。一般说来，根据玩家通过的任务数量，就会收到不同势力和角色的邀请，接受的话就能开始做友谊任务。友谊任务也有专门针对不同性别、不同年龄、不同友好度的任务，是专门给玩家用来提高友好度的。不过这种任务出现的机师都是随机的。



特别任务

特别任务（EXTRA MISSION）里收录的都是最难的关卡，而且都是 HARD 难度限定的。特别任务大部分都是对应着正规机的 4 级部件解锁，而“最强の陆战兵器”、“ボールは友达！”则是对应 X360 版的两个秘密成就。特别任务的出现条件暂时不明朗，和机师友好度高、拥有该机体的执照、乘坐该机体的击破数累计超过 3000 都有可能。

最后的任务真のガンダム无双极为夸张，难度是当之无愧的全游戏最高。最后面对两台武者的合体攻击，难度非常大。本关的地形依然是随机构成的，而敌人的行动也会有变化，最糟的情况是全员联手来追击你。可以反复进出来改变敌人配置，把敌将清光后再来挑战武者兄弟会好得多，暂时除了红血无双外没有什么太好的办法。



传说への挑战

出现条件：全执照入手
进入条件：全执照入手
奖励：武者高达 Mk－Ⅱ 的执照

一机当千

出现条件：全机体部件收集率在一定以上
进入条件：全机体获得
奖励：武者高达的执照

绊を力に

出现条件：友好度为亲密的 NPC 在一定数量以上
进入条件：友好度为亲密的 NPC 有 40 人
奖励：全员友好度增加，部分 4 级部件入手

真のガンダム无双

出现条件：完成一定数量的任务
进入条件：完成传说への挑战、一机当千、绊を力に
奖励：部分 4 级部件入手，X360 版有对应成就

全机师入手方法

下面为大家列出全机师入手条件。这回的原作模式只能用 6 个角色，前面已经介绍过了，就不再提了。除了这 6 个角色外，其他角色都只能在任务模式、对战模式中使用，在原作模式中作为 2P 也能登场。限于时间关系，本期尚有几位机师的出现条件不明，在此致歉。

注意某些任务的出现条件不止一种，例如ルナマリア加入的必要任务选择其他角色时打过一定数量的任务也会出现。由于此任务要求用シャア专用ザクⅡ，一般说来真通关时和夏亚连面都没见过，更别提拿执照了，因此换人打更快。

《机动战士 Z 高达》

カミーユ	カミーユ原作模式通关
エマ	カミーユ原作模式通关
シロッコ	カミーユ原作模式通关
ジェリド	カミーユ原作模式通关
ヤザン	完成友谊任务ヤザン队入队试验
レコア	用ヤザン在任意任务中击坠レコア，过关后就有加入事件
サラ	完成友谊任务サラが许しても、私が许さん！
フォウ	完成カミーユ剧情任务通关后出现的友谊任务守るべきもの
ロザミア	完成友谊任务恶魔のマシン（与カミーユ的友好度为亲密）

《新机动战记高达 W》

ヒイロ	初期即可使用
ミリアルド	初期即可使用

《机动战士高达》

アムロ	アムロ原作模式之逆袭のシャア篇通关
カイ	完成友谊任务软弱者！ 2
ハヤト	完成友谊任务ハヤトの依赖
スレッガー	エマ的剧情任务通关中会发生事件，完成即可
シャア	シャア原作模式之逆袭のシャア篇通关
ランバ・ラル	完成友谊任务ドズルの极秘依赖
マ・クベ	完成友谊任务キシリアの极秘依赖
ドズル・ザビ	用シャア可以打出，具体不明

《机动战士高达 ZZ》

ジュドー	ジュドー原作模式通关
ハマーン	ジュドー原作模式通关
ルー	ジュドー原作模式通关
グレミー	先接受ハマーン邀请，中途发生グレミー的剧情，之后完成友谊任务グレミーの野望
プル	ジュドー原作模式通关
プルツー	ジュドー原作模式通关

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

ギュネイ	用クェス可以打出，具体不明
クェス	强化人间的变为 NEW TYPE 任务出现，且与クェス的友好度高

《机动战士高达 F91》

シーブック	初期即可使用
セシリー	シーブック的剧情任务通关

《机动战士 V 高达》

ウッソ	初期即可使用
カテジナ	与カテジナ的友好度达到信赖，完成友谊任务力を我が手に 1、2

《机动武斗传 G 高达》

ドモン	初期即可使用
东方不败	初期即可使用

《倒 A 高达》

ロラン	初期即可使用
ギンガナム	先接受ディアナ的地球归还作战开始，完成之后再接受ギンガナム的邀请，之后完成友谊任务ギンガナムの大逆袭！

《机动战士高达 SEED DESTINY》

シン	初期即可使用
キラ	初期即可使用
アスラン	初期即可使用
ラクス	キラ和アスラン的剧情任务通关后，用キラ接受ラクス的邀请，并完成友谊任务君の歌が闻こえる
ルナマリア	完成シン的剧情任务通关后出现的友谊任务スーパーエースがお好き？



红血无双战术 这是系列的传统了。当我方 HP 变红时，利用 SP 槽可以自动恢复的特性，可以拖延时间蓄满 SP 槽，之后以完全无敌的 SP 攻击还击。本作的冲刺异常好用，配合△可以充分拖延时间，事先配好技能会更加轻松。不过由于本作小兵凶猛，要特别小心中冷枪，如果能力不够的话就是浪费时间。

长，真长！这是笔者通关后的第一感觉，当然这肯定是 NDS 上前两作《传说》太短的缘故（拍桌）！总之 Namco 这次还是显得很厚道，游戏的剧情也与其题目非常合拍，众人们围绕“心”展开了一段友情与爱情的冒险令人颇为感动。战斗系统虽然还有些欠缺，不过还算比较爽快，比较夸张。惟一笔者不太满意的或许还是“战斗只能上 3 人”这点吧（笑）。



心灵传说	NBGI	角色扮演
NDS デイルズ オブ ハーツ		日版
2008年12月18日	1人	6650日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

文 阳光成员 黑 X
美编 心の永恒

一周目正常通关时间：35～40小时

系统介绍



A.EG槽　B.HP槽　C.CG槽
D.钢体（部分敌人有，需先破钢体才可将其打硬直）　E.连击数
F.正在使用的术技名称

本作的战斗系统称之为 CNAR-LMBS，是以《宿命传说》的战斗系统 AR-LMBS 为基础进行创作的，所以二者玩起来有一定程度类似。

战斗操作简介

按键	作用
A	普通攻击
B	术技（配合设定好的方向）
X	菜单
Y	防御
R	查看敌人信息／锁定
L	秘奥义（需习得）
START	暂停

EG系统相关

既然是模仿 AR-LMBS 的系统，自然是不会有 TP 消费设定的。本作中使用普通攻击，技能，思念术等统统消耗 EG 值。EG 值的回复能力可以从角色状态的“EG 回复力”体现出来。

特点

50% 以上时（红色）：连续攻击数较多，受伤害值较大

50% 以下时（蓝色）：连续攻击数较少，受伤害值较少

EG值与防御

EG 值在进行完每次连携攻击后就会自动回复，所以增加 EG 值最简单的方法就是只发动一回攻击。而防御敌人的普通攻击或者思念术攻击都可以令 EG 值增加，并且装备某些饰品时发动↓+Y 的行动后也是会增加的。当 EG 值达到最大时，如果继续防御则会发生“防御崩坏”，并且 EG 值自动减少一半，回复到一条蓝色 EG 槽。

CG系统相关

CG 值的最大值会随着 EG 值的增加而增加，并且 EC 值会随着 EG 值的消耗而回复。

秘奥义

本作的秘奥义的习得比较特殊，当ソーマ强化到一定程度后，可以从ソーマビルト系统中习得秘奥义（名为“スペシャル”的技能，不过需要大量素材而已）。秘奥义的发动方法为进行一段连续术技攻击后按住 L 键，消耗 100 点 CG 值，所以后期秘奥义三连发也是完全可能的，只是威力没有想象中威力那么大。

角色	秘奥义名称	所需素材	发动技
シング	翔旺神影斩	光念石×30	近战
コハク	杀剧舞荒拳	火念石×30	近战/思念术
ヒスイ	铳狗鹫・番风	风念石×30	近战
ベリル	クレイジーコメット	地念石×30	近战/思念术
イネス	ネプテューヌレイジ	水念石×30	近战
クンツァイト	修罗阎狱杀	暗念石×30	思念术

援护技

援护技的发动消耗 CG 值。没有派上战斗中的同伴，可在ボトルカスタム菜单中的コネクトパネル中设定其技能，之后在战斗中点击下屏中的该技能发动。按 SELECT 键可以增加编入数量，此外还可以设定回复道具等，相当于快捷键。



特殊援护技一览

名称	EG	攻击	出自作品	援护角色
GROOVYアーチェ	20	430	《幻想传说》	アーチェ
魔神剑	15	320	《宿命传说》	スタン
ローバーアイテム	15	320	《宿命传说》	ルーティ
极光壁	30	680	《永恒传说》	リッド
空破特攻弹	20	430	《宿命传说2》	ロニ
スパイラルドライバー	30	680	《宿命传说2》	ロニ
ファイナルプレイヤー	30	680	《宿命传说2》	ロニ
千裂虚光闪	20	430	《宿命传说2》	ジューダス
虎牙连斩	20	430	《仙乐传说》	ロイド
弧月闪	10	210	《仙乐传说》	プレセア
翔月双闪	20	430	《仙乐传说》	プレセア
F・フレイム	20	430	《重生传说》	マオ
绯樱轰冲牙	20	430	《重生传说》	ティトレイ
轻岩碎落击	15	320	《神话传说》	セネル
イグニートプリズン	30	680	《深渊传说》	ジェイド
双旋牙	10	210	《深渊传说》	アニス
Xバスター	30	680	《深渊传说》	アニス
秋沙雨	30	680	《深渊传说》	ガイ
ピアシスライン	10	210	《深渊传说》	ナタリア
ビーストブロウ	25	550	《风雨传说》	カイウス
レイズデッド	70	–	《风雨传说》	ルビ
崩升袭斩	20	430	《无瑕传说》	ルカ
タイドバレット	10	210	《无瑕传说》	イリア
圆闪牙	15	320	《薄暮传说》	ユーリ
裂翔翼	20	430	《心灵传说》	カルセドニー
コラン流星落し	30	900	《心灵传说》	コランダーム
クイルバンカー	30	680	《心灵传说》	テツニハ
クロムの魔剑	25	550	《多鲁亚加之塔》	ギルガメス
サイクロン	30	680	《瓦尔基里的冒险》	ワルキューレ
ワギャナイザー	20	430	《瓦强世界》	ワギャン
瓦割り枪掌	25	550	《铁拳》	三岛平八
风だま	15	320	《风之克罗诺亚》	クロノア
R. CANNON	15	320	《异度传说》	KOS-MOS
G. SHOT	25	550	《异度传说》	KOS-MOS
ハイタッチ	20	430	《偶像大师》	弥生

注：特殊援护技需要通过分支任务或宝箱等取得对应贵重品才可选择，不过在通关继承选项中最后都可花 500 点 GARDE 来直接购买，也算是比较省事的一种获得方式。

©よのまたむつみ © 2008 NBGI

合体技

本作中满足一定术技搭配可以发动更为强力的合体技，部分合体技列表如下。发动方法为将一方的技能设定为援护技，在战斗中点击下屏发动该援护技后立刻操作另一角色发动另一技能，注意此时需要按住发动键。

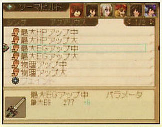


名称	组合角色+术技	属性
光凰天驱	シング（升煌阵）+コハク（凤凰天驱）	打/光
狮吼爆炎阵	シング（狮子战吼）+コハク（炎舞阵）	打/火
ヴォルテックライン	シング（雷神剑）+ヒスイ（荒鹰）	射/光
苍破刃	シング（空裂闪）+ヒスイ（ストリームアロー）	斩/风
お～らにつくスピン	シング（升煌阵）+ベリル（でぃじータイフーン）	打/光
烈震天冲	シング（绝翔斩）+ベリル（スパイクストーン）	打/地
守护冰枪阵	シング（升煌阵）+イネス（メールトルネード）	斩/水
穿雷牙	シング（雷神剑）+クンツァイト（魔空牙）	光
アドブレッシャー	ヒスイ（エアスラスト）+ベリル（ストーンウォール）	地
デモンズランス	ヒスイ（ストリームアロー）+クンツァイト（デッドソウル）	射/暗
イグニートプリズン	ベリル（ストーンウォール）+コハク（エクスプロード）	火
レイジングミスト	ベリル（レイニードル）+コハク（エクスプロード）	火/水
コチコチハンマー	ベリル（ピコハン）+イネス（バーストグラス）	水
アブソリュート	ベリル（アクアゲイザー）+クンツァイト（ネガティブゲイト）	水
ノワールペルル	イネス（ピュルブレイド）+クンツァイト（ネガティブゲイト）	暗

索玛系统相关

本作中所有主人公所使用的武器是一种名为"ソーマ(索玛)"的特殊道具，它并不需要我们更换，而是随着流程的进行不断地去强化它，并且习得新技能。

1.ソーマビルド

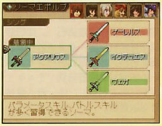


相当于技能学习系统，在菜单中的"装备"一栏中可查看。游戏中可习得的技能包括四种类型，这个在该技能解说栏的右侧就可以看到。学习技能需要一定的素材，点击该技能即可查看需要哪些素材。

技能类型	说明
パラメータ	提升角色的基本能力，增加各种数值
アクション	涉及某些动作相关的技能
サポート	支援型的技能，基本都属于被动技能
バトル	战斗中可使用的术技等

注：在ソーマビルド界面下按X键可查看已习得技能情况。

2.ソーマエボルブ



虽然武器不能换，但是还是可以通过升级来改变样子与名称，同样在菜单中的"装备"一栏中可查看。习得当前武器一定数量技能后，武器便可以向下一等级进化，此时往往有三种路线可选择。

路线	说明
红色分支	パラメータ与サポート类技能较多
蓝色分支	パラメータ与バトル类技能较多
绿色分支	サポート与バトル类技能较多

注：在ソーマエボルブ按X键可查看武器分支路线图。

3.ソーマリンクビルド



当游戏进行到中期时，同伴之间的スピリア（心灵）就会联系起来。之后通过编入战斗或者一些情景对话都可以加深各个同伴之间的好感度。好感度与合体技以及技能的习得有关，战斗结束时出现"ソーマが共鸣し"的字样时，表示通过加深友好度而习得了新技能。

注：在角色状态栏下按下X键可以查看各位角色之间的好感度情况。

辅助系统简介

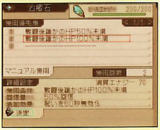
世界地图

本作刚开始并不能进入大地图，只能在连接各地的"街道"中移动，直到剧情入手"ワールドマップ（世界地图）"以后才可以进入大地图。需要注意的是在大地图移动的前提条件是必须要探索完该地区的全部街道地图才行，游戏中会有"XX踏破"的字样作为提示。



治愈石

本作取消了系列以往的"料理"系统，取而代之的是名为"治愈石"的系统。治愈石会随着剧情同世界地图一起入手，之后可在菜单中设定使用条件。战斗结束后满足设定的条件后就会自动使用，不过这些设定条件以及治愈石的数值都需要在城镇的治愈石屋花钱才能购买与强化。



GRADE值与通关要素



GRADE是系列传统的特色，用来在进行2周目时购买继承要素。本作略有不同的是当剧情进行到一定程度后才会在战斗结束画面显示。另外通关后会追加1000点GARDE，可惜杯水车薪。

GRADE的增加条件

A. 发动弱点攻击

B. 发动空中连击

C. 发动援护技

D. 发动合体技

E. 发动秘奥义

F. 不受伤

注：战斗难度越高，获得的GARDE也就越多。在菜单中的アイテム栏贵重品列表里点击グレードカウンター可查看当前GRADE获得值。

2周目继承内容一览

继承名称	说明	所需GARDE
プレイ时间引继ぎ	继承游戏时间	0
モンスター图鉴引继ぎ	继承怪兽图鉴	0
コレクター图鉴引继ぎ	继承收集品图鉴	0
あらすじ引继ぎ	继承游戏剧情检索	0
バトルメモ引继ぎ	继承战斗笔记	0
道具引继ぎ	继承全消费道具	200
アクセサリ引继ぎ	继承全装饰品	1000
素材アイテム5个まで引继ぎ	所有素材继承5个	500
素材アイテム10个まで引继ぎ	所有素材继承10个	1500
素材アイテム15个まで引继ぎ	所有素材继承15个	3000
技术使用回数引继ぎ	继承术技的使用次数	100
称号引继ぎ	继承各角色称号	400
治癒石引继ぎ	继承治愈石	1000
ソーマリンクポイント引继ぎ	继承各角色间的好感度	800
初期EG上升	初期EG最大值+50	500
CG增加率上升	CG值的增加率上升	300
移动制限解除	战斗中后撤跳／前冲等动作EG消费值为0	200
アクションスキル引继ぎ	继承动作类技能	700
アイテム取得率上升	敌人掉落道具几率上升	1500
取得GRADE2倍	战斗中获得GRADE值2倍	1000
ガルド2倍	战斗中获得金钱2倍	2000
经验值2倍	战斗中获得经验值2倍	3000
XX购入	购买特殊援护技	500

弱点攻击 游戏中的属性分为物理属性(斩/打/射)，思念属性(火水地风光暗)，针对敌人的弱点发动攻击后，那么随后的所有连携都会有效果加成，伤害值最大2.2倍，会心率则高达2.8倍。

流程攻略

注：由于流程比较长，笔者只以一周目主线流程为主，战斗均为NORMAL难度。为便于叙述，文中对于角色和一些专业词语均直接使用了日文原名，关于部分解释和含义请参考每页最下面的小栏。

序

“荆棘之森”沉睡着公主，做着千年之梦的公主

柔顺的头发宛如绿宝石，羞涩的脸颊仿佛蔷薇水晶

“荆棘之森”沉睡着公主，无法苏醒的哀怜公主

是那炎发魔王亲手编织了，这恶毒的诅咒

毒棘深处那无尽的梦，世界即将消失的梦

不知何时黑月坠落，不知何时皎月崩坠

祈祷之梦终将被恶魔侵蚀，珍珠般的眼泪飘零化散

“荆棘之森”沉睡着公主，困于“荆棘之刺”中的公主

直到那恶魔再现之日，直到勇者打碎噩梦之日……

静かな渔村シーブル

男主角シング在与祖父ゼクス完成剑术训练后，ゼクス被人叫去临镇查看可能患了“デスピル病”的女孩，而シング却被无情的强制留在了家里。一脸不爽的シング出门后向北走来到海边，遇到了被冲到海上的女主角コハク以及其哥哥ヒスイ。从醒后的两人口中得知，两人在寻找シング的祖父ゼクス。当得知两人的目的是ソーマ后，シング决定定带他们去ソーマ之祠一查究竟。



西大陆ペンデローク



从村子西边出去后来到街道，教学战斗后入手“ソーマの书・思”，之后按照提示习得“地碎冲”（此招发招快，消耗小，是游戏中最为实用的招式，有破坏平衡性之嫌……）。

下屏的地图中都标有宝箱以及素材点等位置，这让我们的冒险之路轻松不少。在这里可以多打几场熟悉一下战斗系统后再向北方前进。

峠のほこら

这里供奉着的ソーマ是シング母亲惟一的遗物，コハク一下子就解开了封印，而正当シング询问コハク和ヒスイ寻找ソーマ的理由时，游戏片头出现的那位女魔道士追了过来，并打晕了コハク。危机关头老桥段再次出现，祖父杰克斯却突然出现承受住攻击救了シング。



静かな渔村シーブル

逃回村子后从ヒスイ的口中得知，コハク似乎是遭受到了スピリア上的伤害，所以只能依靠ソーマ的能力“スピルリンク”进入コハク的スピリア里解救她了。

与コハク对话，选第一项可进入“心之迷宫”。地图上的红色点表示下一层传送点的位置，在传送点时的“リンクアウトする”选项可返回原界，但是再行进入时从第一层开始计算。左下角的数字为移动步数，通过战斗和探索点可以恢复，所以在这里尽量避免无谓的移动，迅速前往最深处才是上策。



在最深处シング遇到了一个名为“リチア”的少女，并且她似乎还和シング的祖父是旧相识。而シング的暴走最终导致了了コハク的“スピルーン”七零八碎，碎片飞向了世界各地。而コハク此时也变失去了几乎所有记忆与感情，只留有那一份“优しさのスピルーン（温柔之心）”。而此时ゼクス用尽了最后一口气告知两人，如果能够取回全部的碎片，コハク依然能够恢复到原来的样子。

川沿いの街キュノス

剧情后从村子南方出去，沿街道就可以来到キュノス，之后从东南角进入下一张地图，过桥后发生剧情。在这里众人遇到了正在被不良中年骚扰的イネス，而シング自然是不会错过英雄救美的机会的。

从左边进入另一张地图后发生剧情，返回刚进村时左上角的ウラン家2楼后遇到ウラン，原来之前她的所谓的“デスピル病”都是装的，为的就是让ユークレス担心，接着告诉了众人天文学家ユークレス的下落。出门后ヒスイ恳求イネス把ソーマ让给了自己，之后从村子右下角绕到村子的西口出去。

ラゴス钟乳洞

出街道后沿路向西走，来到ラゴス钟乳洞的入口，发现ゲイルアーク，追入洞中，左下方一条路暂时无法通过，从右边一路走到尽头遇到ゲイルアーク，看起来是因为コハク的心之碎片侵入到其スピリア中的缘故，让其对月亮的坠落恐慌不已。

此时只有对其进行“スピルリンク”了，干掉第一场杂兵后向前走，发生BOSS战，胜利后取回了コハク的“恐怖のスピルーン（恐惧之心）”



BOSS フィアーリリィ

HP：5230　弱点：风

游戏中的第一场BOSS战，没什么难度，最好多防御，等待EG比较高以后再配合ヒスイ的弓箭来进行连击压制即可。另外BOSS有一招倒地攻击威力比较大，注意保持HP随时都在300以上即可。

川沿いの街キュノス

返回キュノス后回到ウラン家门前发生剧情，两人总算算坦诚相对，并互相接受了对方。而此时コハク的スピリア也指出了下一个心之碎片的位置。

出村之前再次遇到了イネス，他交给了我们“连念石”。此后游戏中经常会碰到一些对话后头顶出现标记的人，和他们进行スピルリンク的话，就会登陆到“リンクリスト（心之名单）”中，进入菜单就可以查看。

特殊敌人 迷宫中通常敌人都是黑色的一团，但是偶尔会出现一些特殊颜色的敌人，干掉他们的话可以拿到比平时更多的经验与金钱，当然他们的实力也是比普通怪强得多。

交易の街ヘンゼラ

出街道往西南方向走来到ヘンゼラ，进入宿屋后发生剧情。出去后在上方的商店，幸亏エカイユ的出现，シング他们才没被两个商人上演的一出戏所蒙骗。虽然他们也怀疑エカイユ也是个托儿，不过眼下也没其他线索了，只能按照她说的去找那位"チェン大人"了。

继续向上走来到一座豪宅前发生剧情，进入后シング等人希望从チェン大人那里获得一些关于"デスピル病"的情报，不过获得情报的条件是众人不得不完成一回"护卫"的任务。而此时名为"ベリル"的LOLI画家突然闯进，揭发所谓的护卫任务只不过是其与盗贼串通，想以一种合法手段获得ソーマ罢了。

ベリル推门而出后，在城镇西边的一间房子内找到她。看来她对シング等人的不信任以及对チェン的怀疑也是受到了コハク的心之碎片的影响了，只有侵入他的スピリア去解开这个结了。

进行スピルリンク后，沿传送点前进，在最深处发生BOSS战，胜利后取回コハク的"疑惑のスピルーン（疑虑之心）"。

BOSS ダウトリトマ

HP:5230　弱点:风

该BOSS前四分之三的体力可以瞬间就能砍掉，之后当它咏唱魔法时尽快打断，如果无法打断最好多移动位置，不要被正中魔法。BOSS放出的杂兵不用刻意理会，积攒EG槽集中优先轰杀BOSS即可。



回到原界后，チェン和イネス居然同时出现了，据说イネス干掉了盗贼团，夺回了以前的全部赃物。经过一番解释后，ベリル对チェン的怀疑也得到了一定的缓和。回宿屋后发生剧情，コハク被隶属"バレイア教結晶骑士团"的一个名为"ペリドット"的女人掳走，之后ベリル加入队伍。

注：收集到5种"XXリキッド"特殊液体后可以在宿屋外左边的老爷爷那里交换一个"エリクシール"。

震える山 グリム

出宿屋后从东南角出大地图，然后向西北方向前进便可来到グリム山。先走右侧道路，然后在一些高台上需要按A键将石头推下去砸碎路障才开启道路，然后返回从左侧道路前进一路攀登到山顶。在山顶众人遇到了ペリドット，而就在ベリル被要求给其送上心之碎片时，ベリル也乘机让碎片回到了コハク的スピリア里，并施计让コハク逃离了这里。这自然令ペリドット大为不满，于是便要动粗了。

BOSS ペリドット

HP:8110　弱点:水

虽然是骑士团的人，但也没想像的厉害。刚开始尽量利用防御拖



住BOSS，以后方角色的进攻开始发动连击就可以将其打至濒死。不要急于攻击速度，有节奏攻击的令其无法进行魔法咏唱才是关键。

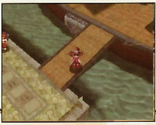
战败的ペリドット丝毫没有愿赌服输的意思，扔下一句阿Q般的话就离开了。而由于战斗的影响，コハク所在的平台即将塌陷，就在这时，シング用行动让她感觉到了一丝信赖。而此时コハク原本的怀疑之心也转化为了"信赖のスピルーン（信赖之心）"

交易の街ヘンゼラ

在返回ヘンゼラ的时候途径木桥再次发生剧情，此时コハク已经肯让シング牵着手度过了，而这竟让シング激动落泪。进城后就遇到了チェン，和他寒暄几句后コハク的スピリア再次感应到了下一个碎片的位置。之后与宿屋老板娘打完招呼后就可以离开了。

南ペンデローク港

出地图后向南走就可以来到港口，在下方的码头处发生剧



情。第一次见到船的シング激动不已，而就当众人发呆之时，船上却传来了ベリル的声音，真不知道她到底在搞什么鬼。剧情后ベリル归队，与旁边的船员对话，前往下一个目的地"西オールドマイン"吧。

注：至此ペンデローク街道也就全部踏破了，以后凡是显示"××踏破"字样的街道均可以直接走大地图。

西オールドマイン港

在船上的经过ベリル的讲解后获得"治愈石"与"ワールドマップ"，这些都是旅行的必备品，会在菜单中开启，到港之后就可以离开这里探索新的大陆了。

癒しの里ゲース

向东南方向走发生剧情会来到ゲース，剧情后与ゲース村长对话，得知这里似乎并没有发生类似于"デスピル病"的事件，而サーシャ路过后继续到上方深处向其追问，打听到心之碎片已经被刚来到这里的ペリドット等人取走了。进入温泉屋左边的女士入口后发生剧情，之就可以看到シング被从ペリドット女温泉池踢出来的情景了。而更让人惊讶的是ペリドット的队长居然是曾救过众人的カルセドニー，不过他本人也拒绝归还コハク的心之碎片。而就在争执之中，ヒスイ却被偷袭晕厥了过去。

剧情后来从左边绕道进入后山的最深处发生剧情，在这里居然遇到了传言已经灭绝的精灵"フルエーレ"。回复元气的ヒスイ也来到着这里，而突然出现的イネス则希望众人帮他带信，并且告诉了一条近路。最后出村前还会发生剧情，获得"ソーサラーリング（红）"，按Y可发射火焰，可以清除某些迷宫中的障碍，不过需要先点下屏的图标激活。

アンデール坑道

沿地图从东南方向靠下的路穿过去就可以来到アンデール坑道，洞内需要搬动一些机关才能打开路障，而部分无法靠近的地方需要利用ソーサラーリング（红）发射火焰来搬动机关。拦路的蜘蛛网也可以烧掉，如果不幸被粘住则须连续点十字键挣脱。

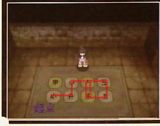
一路向右便可以离开这里，也多亏了这条近路，让シング等人追上了カルセドニー，而对于シング来说，如果连一个女孩子的笑容都无法挽回，还谈什么拯救世界呢？战斗胜利后获得コハク的"恥じらいのスピルーン（羞愧之心）"。

BOSS カルセドニー

HP:12200　弱点:暗

该BOSS由于悬浮在空中，选择几个对空性能较好的技能吧。然后尽量防御，吸引BOSS来攻击自己，让EG槽增加。剩下的就是等待同伴的攻击给BOSS造成硬直后连续用技能压制了，一旦看到其没有后仰状态最好停止攻击，再次寻找机会。（注：此战输掉依然可以发展剧情）

注：洞中有两个宝箱需要如图示踩动机关才能解开路障。





实用技术　攻略透解

人名由来1 本作的主人公名字多和"石头"有一定关系，首先从姓氏来看，主角シング（辛格）的姓氏"メテオライト"是陨石的意思；机器人クンツァイト（库恩思德）的意思为"紫锂辉石"（象征爱情）；最后大胸御姐イネス（伊内丝）的姓氏"ローレンツ"则与荷兰着名物理学家"洛伦兹"同音。

帝都エストレーガ

出坑道后沿地图东边前进就可以来到帝都了，进入大门后不久发生剧情。カルセドニー与一些帝国军士兵发生了争执，而从ベリル口中得知，实际上教会骑士与正规军之间的摩擦并不小。而就当カルセドニー打算动粗时シング出手阻止了他，当然结果也是自己被带走了。

コハク急于追回シング而跑了出去，让我们先在西北角找到她，并顺便将"イネスの手纸"交给了便利屋的老板ガネット。然后前往帝都东南角后发生剧情，原来シング的爷爷与教会有着不解之缘，而就当教主询问シング时正规军的两位将军却来以刚才的事情为借口找茬来了。经过一番激烈的争论后，シング也坚定地回绝了教主对其加入骑士团的邀请。

事后シング将"绯眼石のペンダント"还给了カルセドニー，视角再次转换到了ヒスイ这边，在ガネット的帮助下3人总算假借进献ソーマ混进了教会。

先从教会1楼左侧的门进去，取回シング的ソーマ，然后返回大厅走2楼救出シング。逃出时发生剧情，关键时刻又是イネス救了众人，并且事后イネス也加入了队伍。

湖の都シャルロウ

出地图后向东走一点，再朝北一路走穿过一张地图，继续向北就可以来到シャルロウ了。先来到码头坐船前城镇中心，在记录点附近遇到收货人マリン，看来这里的人也都深受心之碎片的影响，都变得自卑。而据マリン所述，最为自卑的人莫过于城里的天才画家スミツナ了。



从西北角可以来到スミツナ的别墅，众人二话不说就对スミツナ进行スピルリンク，但是干掉其梦魔后却发现心之碎片并不在这里，原来スミツナ所谓的自卑隐退只不过是对其才尽思竭的借口罢了。

之后返回中央码头与右上处的船夫对话前往别墅地区，在尽头发生剧情，然后反复与女仆对话进行スピルリンク。战斗后发现心之碎片依然不在这里，原来碎片真正的所在之处是マリン的スピリア中，而她打算解放水门，立刻去阻止她吧。

注：进入图书馆后遇到ザ·コレクター后获得"コレクター图鉴（收藏品图鉴）"，日后收集度较高时可以来这里找他获得称号。

オデット水门

出街道后一路向西走就可以来到オデット水门，刚来到水门前就看到マリン已经在开闸放水了，而正当众人打算阻止她时她却跳入了水中。关闭水门后下去找到找到マリン跳入水中的シング，然后就对マリン进行スピルリンク吧，在最深处发生BOSS战，胜利后获得コハク的"悲しみのスピルーン（悲伤之心）"。

BOSS サローダリア

HP：16060　弱点：水

该BOSS钢体效果比较强，很难打出硬直，只能依靠针对其弱点的攻击为突破口。另外シング的"翔星刃"在这里对付BOSS有奇效，单靠这一招基本上就可以打得其毫无还手之力。



湖の都シャルロウ

返回别墅区，将マリン送回最上方的房间，与她告别时イネス也领取了新的工作。出城时发生剧情，原来所谓マリン的真实身分居然是帝国皇帝パライバ（虽然目前也就是一个傀儡）。

娱乐都市ユーライオ

出街道后一路向东走，穿过有储存点的地图后再向北走就能来到ユーライオ了。

进入后不久发生剧情，这里正



在举行着一种名为"ライオグランプリ"的竞技活动，也就是系列的特色"斗技场"了。来到北部的会场，从右边进入观众席后发生剧情，コハク的反应似乎印证了司会者所展示的胜利品就是心之碎片。

经过一番闹别扭后，シング与ヒスイ决定分别组成一组去挑战斗技场，笔者在这里选择了ベリル。然后与会场左侧门前的人对话便可以参加比赛了。完成前两战后众人遇到了大赛的前回优胜者"アーメス"，看来想要获取最后的胜利，不得不面对眼前这个花花公子了。

勇者の塔キングクロス

建议出发前多准备点药，然后出地图向东走前往真正的比赛之地キングクロス。先从螺旋回廊上到1层，这有些宝箱是宝箱怪，不过干掉它后依然可以获得道具。在一些植物处调查可获得"油の实"，将其放在中央烛台上用ソーサラーリング（红）点燃后调查旁边的石板，输入密码"PAMU"之后上方大门开启。

进门后爬过回廊来到2层，这里需要推动一些可以转动的门来前进，大致方向为从右边开始推，然后沿边缘逆时针推一圈再到右下角就可以看到上楼的路了。上层的空中回廊的一些平台的石块会掉落，只要按住B键切换为行走状态，当头顶上出现"！"号时迅速回退就不用担心掉下去了。

存储点的右上方会发生剧情，辛辛苦苦爬到塔顶的众人眼睁睁看着アーメス居然乘坐飞空艇直接飞了上来，这种利用规则漏洞，不遵守公平竞赛原则的人自然是不能原谅的。战斗胜利后アーメス落荒而逃，两个傻男人为了无聊的争斗差点酿成惨祸，剧情后获得コハク的"勇気のスピルーン（勇敢之心）"。

BOSS アーメス

HP：17820　弱点：射/地

アーメス弱"射"这个属性，要知道ヒスイ是用弓的，用来对付他是箭箭刺心。而シング的"空裂闪"对付BOSS也是有奇效，积攒好EG值以后几乎可以压制住BOSS。而此战结束后，战斗结束画面就会追加GRADE值判定，系列的老特色了，用来通关后购买继承内容。



娱乐都市ユーライオ

经过司会的认定，最终的优胜者本因是コハク，但是由于她是和アーメス等组的组合，而由于アーメス又中途逃跑，所以此次结果无效。虽然暗地里イネス的赌博全亏了，但这却成全了ベリル，因为她赌的是"没有优胜者"。流程进行到这里，女主角コハク总算加入队伍中了。出斗技场时发生剧情，ソーサラーリング的第2个能力解放，可在下屏中设置，作用是破坏某些箱子之类的物体。

之后回到ホテル＆カジノ，与上面的宿屋老板对话后发生ベリル帮众人垫付住宿费的剧情。之后和ベリル来到斗技场的观众席，コーネルピン等人出现，他希望众人能够配合他调查梦魔一事，这里面临两个选项，其实结果都差不多，想省事直接走剧情的可以直接选择第二项"受け入れる"；如果选择第一项"拒否する"就继续往下看。

战斗后离开ユーライオ时アーメス再次出现，而他表现出了一副悔过自新的样子，决定将功赎罪。此时要前往下个目的地也有2个选择，一是自己双脚走过去，出街道向西南走就会发生剧情；二是相信アーメス，去乘坐他的飞空艇。当然二者的结果依然是一样的。

人名由来2 女主角コハク（库哈克）与其哥哥ヒスイ（西斯伊）的日文名字写成汉字其实就是"琥珀"与"翡翠"，而LOLI画家ベリル（贝利尔）的含义则为"绿柱石"；结晶人少女リチヤ（莉琪雅）则为"红云母"的意思。伪娘骑士团长カルセドニー（卡尔赛德尼）则意为"玉髓"。

帝国军リグナトル驻屯地

醒来后众人发现自己已经被带到了敌人的基地，调查旁边的机器人后再与其对话，待他离开后之前趁乱逃脱的イネス也已经赶到这里救出了众人。出门后左边有个装置是道具屋和治愈石屋，可以进行一下补给。用ソーサラーリング（蓝）攻击蓝色机关便可放下吊桥，之后就要多利用该功能在基地的里里外外折腾好几圈，最后从基地内部倒数2层的左上角出去。

来到蓝色装置上方的封闭房间，有3道门，用ソーサラーリング攻击任意门旁的机关，中间的地板会出现图标，也是个老谜题了，踩到任意一格后以角色为中心的“十字格”便会反转，多从地板外面绕绕，解开这个谜题应该没什么难度。解开3道门后，可以去尽头拔刮宝箱，最后再攻击一下刚才的任意一个机关，就会出现最后的图案。解开后就可以进入中央大门了。

得知コーネルピン的研究项目是将梦魇附着在人的スピリア里后自然不能放过他。返回储存点，走右下的路不通，只能再由左边门出去。之后需要利用升降梯返回上层，顺着之前来的路返回即可。在最顶层追到コーネルピン后给予他制裁吧。胜利后机器人出现帮了大忙，而我们的目的就是尽快逃往帝都的收货人那里。

BOSS コーネルピン



HP：25610 弱点：火

BOSS攻击力比较高，所以尽量避免正面与其冲突。老战术让同伴多用魔法攻击先将其打出硬直后再攻击，另外由于BOSS弱火，那么シング的“爆炎剑”就是不二之选，但是该技的攻击频率略慢，可以在连携中加入“流星冲”等招式。

ドーズモア里街道

逃到街道后发生剧情，从几个旅行者那里打听到如今要想前往帝都需要特别的通行证才行，不过天无绝人之路，和旁边的人对话后与他们一起向西来到ドーズモア里街道。

向西走一段后之前的机器人再度出现，并希望シング能够让自己与其同行，有实力强大的同伴加入当然是欢迎的。之后继续向西走，ソーサラーリング（蓝）可以打碎河中的巨石以及打倒岸边的枯木架起道路，另外某些拦路的藤蔓可以中ソーサラーリング（红）烧掉。

经过一番折腾总算来到了出口，原来クンツァイト的目的只是利用众人来穿越这片森林罢了，真不敢想象这是一个机器人做出来的事情。

帝都エストレーガ

从ドーズモアう出来后继续向西走就可以来到帝都了，在城门口和同行者告别后发生剧情。一边时傀儡皇帝パライバ被教主完全不放在眼里，而另一边则是コハク她们已经到达了帝都，但却被カルセドニー夺取了心之碎片，还好シング等人及时赶到打破了危机。而パライバ的出现让カルセドニー陷入了暴走，只能对其进行スピルリンク了。

可以先去宿屋存个档，进入スピルメイズ后クンツァイト再次出现，那么ヒスイ也抱着利用他的态度再次让其加入。在最深处与カルセドニー争夺心之碎片，战胜他后获得“怒りのスピルーン（愤怒之心）”，而カルセドニー最终以坚定的意念将众人弹了出去。

BOSS パイロクス

HP：30030 弱点：地

该BOSS的魔法攻击比较强劲，无法打断就要及时防御。后排专门指定一个人负责回血，而シング可以用“地碎冲”来压制BOSS，总体上没什么难度。



没想到帝国军乘机来找茬，逃往出口时发生剧情，城门已经被封锁，来到左上方找ガネット寻求帮助。之后前方上方地图的帝国军总部后发生剧情，原来ガネット是打算让众人以假乱真，让军方对下面有个交代。进入右边的门来到地牢，之后利用地下水道脱出。

帝都地下水道

用ソーサラーリング（红）可以开启蓝色机关改变水位从而打开道路，每个机关都只需用搬动一次即可。最后来到深处的一个储存点处，从旁边发光的管道口出去就可以离开这个又脏又臭的地方了。シング本打算对コハク坦言相对，但是クンツァイト了解到原来是シング将コハク（更确切的说应该是其主リチャ）的スピリア弄得七零八落是便立刻打算要了他的命。

BOSS クンツァイト



HP：36040 弱点：光

虽然日常笔者觉得他比较生猛将其编入队伍中，但是他三番二次的对我们刀刃相向，只好对不住他了（笑）。此战主要靠シング一人基本就可以摆平，推荐使用“升煌阵”，很快就能结束战斗。

キャンプポイント

回到街道后先从帝国位置的右边的路向北走，然后再从湖之都的右边继续北上就可以前往シェヘラ砂漠了。

来到沙漠前，众人打听到街道已经被军队封锁，要想继续追カルセドニー的话就不得不穿越沙漠了。

落命の荒野

向东进入シェヘラ砂漠后从中央大区域沿西边前进就可以来到落命の荒野。在这里遇到了巨大的沙虫，众人不得不分成3队来躲过沙虫了。之后シング与コハク走散，所以此时最好避免战斗，从西北角走出去后发生剧情。接下来的ヒスイ这组只需要注意沿途的流沙即可，杀虫可以不用理会。而イネス这组需要利用ソーサラーリング（红）烧毁某些仙人掌来打开道路。

镜头再次转到シング这边，コハク也终于告诉了シング自己的过去。之后突然出现沙虫，当然托它的福众人也得以汇合，另外该沙虫体内似乎含有一个心之碎片，那么接下来的目标就很明确了。干掉它后获得コハク的“喜びのスピルーン（喜悦之心）”。

BOSS サンドワーム



HP：46000 弱点：水

由于主角シング没有什么水属性技能，所以此战要想打轻松点可以手动操作イネス。不想操作的话就在作战选项中将其攻击意识调高点，并将其非水属性技能取消。然后使用“空裂闪”等技能牵制BOSS，等待イネス发动弱点攻击后便可进行连携。

ラジーン洞窟

在绿洲稍作调整，为了前往圣都众人不得不继续北上，而中途则会路过一下ラジーン洞窟。

洞中的发光点都可以调查，可获得一些物品，当然也有些是陷阱，会掉到下层，不过就当做顺便开宝箱吧。来到东北角的网前会发生剧情，之后需要从迷宫中的一种蝙蝠怪身上刷够3个“伯爵コウモリの红牙”就可以去融化网了。

桥上圣都プランスール

在途中解救之前帮过众人的旅行者后众人终于来到了圣都，在桥上发生剧情，由于盘查很严厉，所以不得不委屈クンツァイト进入了货箱里从而避开了教会的眼线了。

进入后从螺旋楼梯到楼顶的连接桥，在中间会发生剧情，ベリル在写生的时候会顺便为众人讲解一些圣都的历史。之后回到1楼从上方的桥来到城市北部区域发生剧情。ポリドット指使了几个小鬼将众人引到屋内，她居然提出来一回堂堂正正的决斗。

名词解释 スピリア 游戏中相当于“心灵”，是精神与意志的统筹，相当于生命的能源。

サンテクス大圣堂

虽然知道这可能是个陷阱，但是对方以心之碎片为诱惑，所以姑且还是先前往城市西部区域的大圣堂。进入大圣堂后从左边的门进入，之后在一片房间里利用黄色的升降台来回移动，而黄色拉杆则可以开启黄色栅栏。

先从右侧门进去，干掉2楼悬廊左边的护卫可以获得“羽クジラの雕像「赤」”；返回从左边的门进去，在上方的房间内可以获得“羽クジラの雕像「黄」”；继续向右走，干掉房内的护卫可以获得“羽クジラの雕像「青」”。来到下一个升降台房间后，进右下角的门后再向上走，右边的某房间可以获得“羽クジラの雕像「绿」”。

来到最上方的大厅，调查上面的琴后选择第2项，然后将之前获得4个吉祥物按照“青绿赤黄”的顺序摆放后之后弹奏就可以打开一道门。那么就坐右边的升降梯上去找到カルセドニー等人，看来他这回只是想单纯地比较一下谁的スピリア更强罢了，战胜他后众人却中了教皇的陷阱。

BOSS×3 カルセドニー　ペリドット　パイロクス

HP：21750　12330　19140　弱点：暗 水 地

都是之前打过的老对手，打起来也没什么难度。建议先干掉ペリドット和パイロクス，然后集中攻击カルセドニー即可。需要注意的是当カルセドニー的HP被削减到接近4000时他会发动秘奥义，所以此时最好保证我方HP残留量能在80%以上。



掉到下水道后，用ソーサラーリング（红）射击水沟对面的机关就可以放下铁桥，而铁门则用ソーサラーリング（蓝）可以打开。返回刚才房间发生剧情，原来パイロクス事先把决斗的事告诉了教皇，这让カルセドニー相当没面子，他立刻命令パイロクス归还了“梦のスピルーン（梦之心）”。而此时帝国军也已经攻到了这里，帝国军与教会骑士团的冲突一触即发。

桥上圣都プランスール

出大圣堂后来到南部区域后发生剧情，帝国军那边以教团企图危害皇帝为借口发动了攻击。剧情后碰到教团的叛徒，追过去，然后当遇到カルセドニー后众人决定先以市民的避难工作为先。

来到北部区域的孤儿院前发生剧情，之后帮忙寻找失散的孩子们。按照如下顺序寻找：东部游乐园→西区医院门口→医院下方的湖。返回孤儿院时发生剧情，教会战败，カルセドニー决定返回帝都完成自己的使命，而众人则决定先逃离这里，寻找有关リチア本体的线索。

西マーキス港

从圣都北门出去后，一路向西就可以来到港口。遇到ガネット后返回街道之前遇到的老头那里，但是シング感觉到了コハク身处危险之中，立刻返回港口发生剧情。原来ガネット和イネス的正体居然是帝国军特务部队的大佐与少佐，不过他们却不是站在帝国一边的。

シング用真诚的心感化了本打算背叛自己的イネス，接下来就是去营救コハク了，不过要先去找チェン打通一条道路才行。



交易の街ヘンゼラ

到港之后可以出大地图，直接来到ヘンゼラ。来到北部チェン的房间后与其达成条件，返回港口后船已经等在那里了。

特务据点二　ベルグ

这回凭借一种“假死药”众人也成功混进了特务部的基地。内部看似路多，其实并不复杂。出门到庭院时左边的区域，继续向左走可以拿一些宝箱，而之后返回从上边的升降台可以继续深入基地内部。

在中间过道横错交叉的大厅里，利用ソーサラーリング（红）攻击柱子可以启动升降机，而调查右侧一个红色装置可以增加ソーサラーリング的发射距离。到达底层后调查右侧的机关后上层一扇门开启。



返回底层，不要站在升降台上攻击柱子，这样就可以坐另一侧的升降台上去了。走右边搬动机关后，光梯就会出现。来到最顶层，调查上方的装置后下层右下侧的门会开启。

进入门后不久发生剧情，众人逃到了旁边的房间内，而这里沉睡着大佐的女儿。之后对她进行スピルリンク，剧情后来到对面深处的房间救出コハク。剧情后走下方继续深入，在蓝色箱子处将其推倒最上方的蓝色机关处，然后对其发射ソーサラーリング（蓝）让箱子一口气通过3个机关就可以解除蓝色路障，从下方区域绕到右侧的红色机关如法炮制。

之后就可以从中间的通路进去不得不与シルバー一战，胜利后获得コハク最后一枚碎片“爱のスピルーン（爱之心）”。

BOSS シルバ

HP：47120　弱点：水/光

由于シルバ弱光，那么是之前几场BOSS打法相同，用几招光属性的招式都可以压制，需要注意的是当BOSS钢体回复的时候最好立刻防御或者冲到他身后去，不然其反击技几乎可以让我方半残重伤。

机动结晶城サンドリオン

クリード胁迫リチヤ最终打开了通往“いばらの森”的道路，在下方右侧房间发生剧情后操作外面苏醒的众人也进入サンドリオン，从左侧道路进去，剧情后发生BOSS战。

BOSS インカローズ

HP：46800　弱点：光



本战由于没有シング在队伍中，所以弱点攻击基本无法进行。本战笔者选择操作イネス，毕竟他有几招攻击比较强劲，比如“ベルセシャーク”连发就可以压制住BOSS。平时多防御积攒EG槽，BOSS的魔法无法打断就防御，

西マーキス港

サンドリオン的上浮导致众人分散，并且梦魔出现在世界各地。剧情之后来到西北方向的ヘンゼラ，进入不久就碰到宿屋的老板娘，之后来到宿屋2楼，在这里リチヤ为众人解释了整个事件的来龙去脉。两人决定以寻找コハク为先题，暂不打算帮助リチヤ。

雾の村レーブ

出地图来到南方的港口，坐船来到セミナビッツ港后出去到街道，北上就可以来到レーブ村了。

进入宿屋后发生剧情，终于找见了ベリル。来到村子右边的治疗所，刚见面的小两口就吵了起来。之后来到村子左上角的小屋，似乎这里的老人知道关于クリード的线索。

与其进行スピルリンク后看到了关于前代皇帝的记忆，之后向最深处前进，并目看到了シング的祖父那辈人同クリード战斗并将其封印的在了还没出世的リング里的一幕。

干掉一伙杂兵后出来与旁边的テクタ对话，了解到クリード的复活在一定程度上也由シング的愤怒所引起的，然后操作コハク来到右上角的山顶找到逃走的シング。

名词解释 スピルリンク 翻译为“心灵连锁”，是ソーマ的基本功能之一，可以侵入对方的心灵深处，与对方形成抽象的连接。当然也不排除对意志十分坚定地人出现无法侵入的情况。

雷鸣山ブレーメ

シンゲー行此时的目的就是返回港口坐船去找イネス汇合，而镜头另一边，本来不打算帮忙的ヒスイ也在海中从海盗手中解救了リチャ。到达港口后终于众人又再度团圆了，之后剧情还会获得"ソーサラーリング（绿）"。出街道后向北走就能来到雷鸣山，据说已有364人路过此山时被雷电击中身亡，姑且让我们谨慎前进吧。半路中的一些断崖需要利用发射ソーサラーリング（绿）抓住对面的机关才能通过，另外一些植物上的果实也是只能用ソーサラーリング（绿）才能抓过来。

半山腰发生クンツァイト被从天上打下来的剧情后继续向右走，而后部分宝箱被岩石围住，需要"雷念石"才可以炸碎，可刷附近的雷光怪就可获得。来到第2个小屋时，炸掉左侧的石堆后可以获得"予备の锁"，这样就可以通过左边的断桥了。找到被水冲走的ヒスイ等人后，先将眼前的石头推下去，返回再将几块木板推下去就可以救他们过来了。在尽头，クロアセラフ再次袭来。

BOSS クロアセラフ

HP：55770　弱点：射/绿

剧情中再厉害的敌人，进入BOSS战后也厉害不到哪去。该BOSS就验证了这个道理，主角利用"空裂闪"发动弱点攻击以后随便接一些攻击高的招式吧，不出几回合就可将其速杀。



云上の村ブランジュ

由于下雨的缘故，コハク的感冒似乎加重了，朝右边走暂且将她带到附近的ブランジュ村。前进不久发生剧情，原来这里是ベリル的故乡，那么就先到右上角ベリル与其祖母的家吧。剧情后来到村子左边洞里的蓝色过道发生剧情，向上走在山顶的剧情后ベリル面临着究竟是跟着众人拯救世界还是当一个宫廷画师，实现自己的梦想的抉择。

先回到ベリル的家，然后从西口出村时发生剧情。去山上アラゴの家找到ベリル后就和村里各处的同伴都找回来，最后返回ベリル的家深处的画室，没想到连画都可以进行スピルリンク，最深处发生BOSS战。

BOSS ラヴディアンサス

HP：56640　弱点：地

该BOSS并无特别好的打法，当然其本身也没什么难度。只是随着其HP的减少他会逐渐分裂，最多会达到4个分身。但是这些分身是共享HP的，那么最好利用"星尘绝破"等能够同时杀伤复数敌人的招式，这样BOSS基本挺不住几分钟。胜利后村民们也都从デスピル病中解救出来了，而ベリル的心结也解开，她决定继续跟随众人旅行。

娱乐都市ユーライオ

出街道后沿路走，来到北方的ユーライオ。从右上角来到飞空艇坪却得知アーメス已经把飞空艇卖了，于是来到ホテル＆カジノ做升降梯选择"カジノ"到地下的赌场找到他。返回出口再次发生剧情，原来他的飞空艇是被军方接管了，那么就只能去用抢的了。

帝都エストレーガ

好不容易乘上飞空艇却被人轰了下来，向南走来到到绿洲，剧情后从上方出大地图。进入南部的帝都，发现大门紧锁，只能想其他办法了，此时面临两个选择，一是去湖上の都シャルロウ坐船走水路；二是从地下水路潜入，当然两者结果都是一样的，笔者在这里选择了后者。

出大地图，旁边就是地下水路所在地，进入后从东北绕行，途中发生剧情シング会砍掉拦路的箱子，之后从下的入口向左就可以回到帝都了。

见到カルセドニー后返回下水道，前往出口的前一个分支点走靠上的路，尽头的梯子可以拉下来进入教团，上2楼救出パリロクス等人后的得知カルセドニー将被处刑的消息后，众人合力立刻前往处刑场将他救了下来。

隠れ里ノークイン

出帝都时走街道，向南一路来到港口后坐船来到了北方大陆，出港后一路向东走就可以来到コハク和ヒスイ的故乡了。シング等人被软禁后操作コハク与リチャ对话，之后进入上方的屋内逃出房间。来到村子左侧的一个烟筒处发生剧情，救出シング等人后在中间的树前被长老发现，说服她之后就从北方出口离开吧。

ノークイン冰河

沿街道向北走来到ノークイン冰河，一直向北走来到巨大思念石前发生剧情，与リチャ对话，选择"リンクする"后发动远程心灵连锁来到了サンドリオンコア。

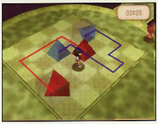
人工思念サンドリオンコア

第一层比较简单，出口在右上角，利用ソーサラーリング（蓝）将四棱锥推到指定位置并且形状与投影重合即可，注意有时间限制。剧情后几人发动思念力强制让这个鲸鱼下降，并且还看到了リチャ的姐姐残留下来当时发动ガルデニア的影像。

第二层在中间利用ソーサラーリング（红）射击中间的立方体后发生强制战斗，胜利后左下角的路障解除，之后的四棱锥按照蓝红的顺序按照图中的标注推即可。

第三层需要解除三个圆形区域的红蓝黄三种颜色的立方体才可以解除路障，之后进入左侧的传送点。之后的推四棱锥按照红蓝黄的顺序如图所示的方法推即可。返回出口后遇见ストリーガウ上尉，这家伙就是个变态，死有应得。





BOSS ストリーガウ

HP：70750　弱点：水

该BOSS的钢体也比较硬，所以建议寻找机会使用"空破天裂阵"迅速打破其钢体。而由于BOSS的投技非常强劲，并且硬直很大，所以建议利用"星影连波"等远程攻击连进行下一步的连携。

帝国军リグナトル驻屯地

出大地图，向西南方向走再次来到帝国军リグナトル驻屯地，但是大门紧锁，只能从右边的通气孔先进去几个人。坐电梯上去进动力室得知动力思念石已经被粉碎，所有的电梯均不可用。返回后从记忆点左边的洞口进去来到地下矿脉。洞内的有气体溢出的地方可用ソーサラーリング（红）点燃，而部分表面已经腐烂的管道需要用ソーサラーリング（蓝）将其打破才会有气体溢出，之后的壕沟均利用ソーサらリング（绿）跨过。

下个场景一开始的灯可用ソーサラーリング（红）点亮，下层有许多灯无法直接点到，要利用旁边的白色石头来反弹火焰的轨迹，注意尽量贴近石块并多调整角度试试即可。

在最下层找到巨大思念石后从左边可坐电梯直接上去，返回动力室。剧情后从左边的门进去，再沿左下角的路出去来到大门上发生剧情。

BOSS レイジカメリア

HP：74060　弱点：火

由于BOSS钢体比较高，所以一开始尽量选择"空破天裂阵"等攻击段数比较高的招式先破钢体，然后再用"爆炎剑"等发动弱点攻击即可，无太大难度。



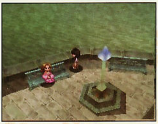
名词解释 スピルメイズ　有人的心灵所产生的思念迷宫，有着独特的法则支配。在这里的深处含有人的意志与感情的根源"スピルーン"，包含了自身的意识以及对过去的记忆等重重感情因素。

隠れ里ノークイン

突然出现的クリード打断了众人的计划，回来后返回ノークイン会连续强制几场杂兵战，之后从クンツァイト口中得知还有其他飞行工具可以制作，不过眼下需要收集两个素材。

帝都エストレーガ

从村子南口出大地图来到西边的港口，和码头的船员对话选择“南オールドマイン”再途径街道就能返回帝都了。一来到帝都发现城门被砸，而许多居民也都被“白化”，众人立刻分头展开调查。先来到东北角的王城大门前发生剧情，然后返回广场的上方与同伴汇合。



发现生还者后进入宿屋，前往地下水道后从东北角绕到另一侧，记忆点一出来第一个向北的岔路进去就可以看见通往マクス城的梯子了。

マクス城

出来后右侧有楼梯，上到4楼时发生剧情，看见了被一团绿色胶体包裹住的カルセドニー，使用ソーサラーリング（红）后ブレーナ出现并帮助救出了他。

下楼来到2楼左边的房间再次找到他，只要有炎念石和雷念石（手头没有就去翻宝箱）就可以制造“炎雷爆药”。虽然素材齐了，但是刚才的小猫把配方叼走了，在1楼最左边的房间发现它但是被逃了，众人决定用酒来引诱它。

厨房在1楼右侧，进去后调查酒桶，再返回刚才的房间，此时对被梦魔附体的猫就进行スピルリンク，取回配方后回2楼找ブレーナ就可以调制炸药了。

再次来到4楼，将炸弹设置在门前后发动ソーサラーリング（红）就可以清除绿色胶体了。进入后发生剧情，等待我们的是感动的一段小高潮。



BOSS ロンリヴェロニカ

HP：83720　弱点：射/光

由于BOSS弱点比较明显，所以我方可选择的招式也很多，笔者在这里依然采取老战术。“空破天裂阵”破防＋“星影连波”连发依然相当轻松的获胜，只是需要注意BOSS冷不防跳起的时候一定要及时防御。



癒しの多グース

和パライバ对话后获得“绯眼石のパンダント”，接下来让我们寻找第2件素材吧。

出大地图向东北走，来到グース，在广场发生完剧情后几人合力阻止了魔道士インカローズ，之后把村长送回宿屋并打听到了龙的消息。



バメル火山

从南口出村来到街道，一路沿西南方向前进便可来到火山。这里基本都需要用到ソーサラーリング（绿）来前进，呆在途中有瓦斯的地方会持续损血，不过周围如果有种红色植物，可用ソーサラーリング攻击它另瓦斯消失一段时间。

中途由于平台塌陷让众人会分成两队，之后的区域需要将小石头推入岩浆中来让中间的岩浆岩不停地下降搭成道路，当推下第3块小石头后，返回到之前的三岔口将一根细长的柱子利用ソーサラーリング（蓝）推倒可搭成桥。



来到最深处发生BOSS战，胜利后获得“炼狱龙の火炎角”，至此制造飞行ソーマ的素材便凑齐了，剧情后与所有人对话后自动返回グース。

BOSS ヴォルガジョーズ

HP：99820　弱点：水

这条龙真是皮糙肉厚，并且钢体高达15次，破钢体依然老方法。建议此战派イネス上场，毕竟她的水属性招式比较多，不然就慢慢磨吧，注意回复就没什么难度，最后可以考虑华丽一回送它一个秘奥义。

机动结晶城サンドリオン

来到宿屋探望重伤的カルセドニー，剧情后出村，此时可以操控飞船，按Y可以升起／降落，飞往东边沙漠上空的结晶城。进入后经过一番破坏，几人来到储存点旁的传送点，发现无法使用，走右边的房间启动机器人后再返回传送点就可以前往下一层了。

先进入左边的房间，将石块推到小方格内如图连接电路，上方的红色装置可以复位。之后进入右边的房间，拉动方块如图所示就可以连接电路，注意最长的两列是拉动不能的。

之后返回走中间的门，连续传送来到一个只能滑行的房间。虽然一走出去就会滑直线，但是慢慢走出的第一步是不会滑的，记住这点就简单了。这里有两层，每层有4个楼梯，大致经过顺序是：上层右上，扳机关返回一上层右下一下层左上一上层左下，扳机关。





此时下层左右两个大区域的门都开启了，此时贴着两侧的墙边滑动，在滑动中利用ソーサラーリング（绿）可以抓住中间的柱子，这样就可以进去开启机关，返回上层下方的传送点就可以使用了。

没想到最后反而被之前救出的机器人摆了一道，剧情后进行小游戏，目标是守护リチヤ2分钟。此时左边会涌出敌人，使用ソーサラーリング（蓝）或者战斗都可以干掉敌人。

剧情后调查中间的升降台，选择“ブリッジへ”后再次与变态大叔战斗，胜利后获得“ラピスのスピルーン”。

BOSS 凭依ストリーガウ

HP：91580　弱点：水

与之前的打法变化不大，只是其行动更敏捷了，上蹿下跳很难打硬直。所以最好多积攒一些EG槽以后抓住机会，一般一次就能连携打掉他近万的HP。

结晶都市ワンダリデル

来到结晶界后向西北角走就可以来到结晶人的城市ワンダリデル发生剧情，之后在左上角大厅找到リチヤ。走左边楼梯下去进门，带她回自己的房间后获得“アクセスパス”。

リチヤ被白化后，与倒地的机器人进行“スピルリンク”后来到了过去的ワンダリデル。与左侧圆台处的居民对话发生剧情，再穿过左上角的大厅来到城市西侧区域，在右侧圆台发生剧情后在来到左上角圆台找到过去的リチヤ。

名词解释ソーマ　本作的武器系统，其自身相当于一个连接人的心灵与迷宫的戒指一样的东西，攻防一体，形状及其功能千奇百怪，这个从各位主人公身上就能看出来。

ラトウィックの森



出街道向西南方向前进可来到ラトウィックの森，在最深处发生剧情。クリード最终启动了黑月ガルデニア，所有结晶人都被白化，而事后众人也知道了リチャ是抱着必死的决心打算做最后的了断。

返回原界后再次来到ラトウィックの森，剧情后直走发生与那两个机器人一战，胜利后夺回"アクセスパス"，之后返回从西南方向出森林。

BOSS×2 クリノセラフ　クロアセラフ

HP：77880 72690　弱点：打/光　射/暗

本战难度并不高，先打哪个都可以，因为シング可以有很多技能可以发动弱点攻击。但是注意观察两个BOSS的弱点的话就会发现，名为"闪光裂破"的技能可以同时克这两个BOSS，并且还有奇效，积攒好EG槽一次连携干掉BOSS两三万的HP轻而易举。

注：森林里的枯树干可以用ソーサラーリング（蓝）打掉获得道具或者"惊喜"。

希望の塔ジャックシード

出街道后向西走不久前发生剧情，看来那几个机器人是准备搞独立了。之后从左边的门进入ジャックシード。

从左边的路下去会来到一个平台，将两个晶块分别利用ソーサラーリング弄到中间位置即可，由于之后连续几层都需要如此解开传送点，在这里解说一下ソーサラーリング的3种形态的作用，灵活应用并调整站位，推法是多种多样的。

ソーサラーリング(红)	根据站位可将晶块推动多格距离
ソーサラーリング(蓝)	可将晶块推动仅1格距离
ソーサラーリング(绿)	课将晶块拉到身边相邻的一格

来到上面一层悬空的平台时，需要先将白色晶块分别拉出来，在右上和左下的光柱里染一下色再推到中间。

剧情遇到那3个躺在地上的机器人后，走右边某区域调查红色装置后选第一项解除封印。然后返回解除封印的左侧区域，这里需要搬动机关引到黄线与蓝线相交形成绿色传送点。各个的圆台都可形成一个，不过前进的道路是最左边的圆台上去，然后再走中间的传送点一路来到最深处发生BOSS战。



BOSS インカローズ・ILL

HP：110880　弱点：光

老战术，"闪光裂破"绝对好用，而且BOSS钢体不高，很容易早成上万的连击伤害。只需要注意当BOSS的HP被削减到25000左右时会发动秘奥义，HP最好能保证到80%以上，另外分开站在BOSS两侧也可以避免全灭的危险。

观测基地ラプンシェル

众人终于突入了黑月ガルデニア，进入最上方的研究设施后发生剧情然后到出口附近发生剧情，从升降台来到上方ベリル所在的地方后大段剧情后，众人在这里做了最后的祈愿，而女主角也在最后主动告白了。（游戏中的MM就是主动）

回研究设施与コランダーム对话就可以进入最终迷宫了，注意进入后时间比较长，提前做好补给，。另外此时从下方出口也可以返回大地图，有什么急事要办的话现在也可以去。



救世システム・ガルデニア

第1个场景中的蓝色机关使用ソーサラーリング（红）攻击会伸出平台，用ソーサラーリング（蓝）攻击则会升降。而第2个场景需要推动两侧悬崖上的石头来砸碎下方挡路的水晶，继续来到一个满是陷阱的房间后行动谨慎一点，当然中了陷阱的损失也不大，不必过于担心。

来到一个大虫子所在处后，先进入左侧的区域，进入后利用ソーサラーリング（绿）站在蓝色侧斜坡上抓取一个红色方块，再走从左侧红色斜坡上去到尽头换上红色方块就可以解除红色障碍，进入后用ソーサラーリング（红）烧掉虫子的一个触手。之后返回右侧区域走红色斜坡以此规律再干掉虫子的另一个触手后返回中间发生BOSS战。

BOSS アーベントホール

HP：115190　弱点：火

该BOSS刚开始还是很好打，只要用"爆炎剑"发动弱点攻击后进行连携即可。当其HP下降后会露出尾巴，如果一起打很容易被其轮流拍死。此时最好使用"星尘绝破"将BOSS的头和尾拉开距离，シング主要针对头来进攻，同时多使用药品支援后方拖住尾巴的同伴即可。

来到虫子所在的平台后掉落，一路向深处前进来到一个有3个传送点的房间，靠下方2个传送点的可以下去搜刮宝箱，注意沿有石板的路走，在沙子中呆过久会陷到下层。



而走右上边的传送点来到最深处就是与融合状态的クリード战斗了，胜利后会自动进入他的心之迷宫与其第2形态进行战斗。至于结局究竟如何，就请大家慢慢欣赏吧。

BOSS ガルデニア・コア

HP：179400　弱点：光

虽然该本场BOSS战还有一些部位需要破坏，常规打法自然没问题，毕竟BOSS弱光。另外其实也可以采取偏方，就是只瞄准BOSS的本体连发"星尘绝破"，当其钢体回复后立刻防御，反复如此注意回复也可轻取BOSS。

BOSS クリード・グラファイト

HP：210750　弱点：？？

BOSS的弱点会不停地变化，所以也不用刻意追求什么弱点攻击了，游戏到了这个份上，十八般武艺样样都使上吧。BOSS的HP被削减到50000左右时会发动秘奥义，提前注意到这点就行了。

通关之后

看完通关STAFF后系统会提示存档，读取该存档会回到最终BOSS战前的存档点，此时可以返回原界去完成各种分支，挑战隐藏迷宫，并且各角色的ソーマ再向上追加3个强化等级等等。在读档画面中按下START则可以开始2周目。

通关感言

经过近40个小时的鏖战将游戏通关后心里的第一句感受就是："好长呀！"。的确，已经很久没有玩到过主线流程如此之长的NDS游戏了，好在爽快的战斗使得游戏的途中并没有让人有沉闷的感觉。本作中最值得称道就是TIPS的趣味度和邪恶度再次得到提升，有时甚至会有赶快跳过剧情对话按SELECT键欣赏主人公们欢乐表演的冲动。没想到老虎机和数箱子居然使火云沉迷了好长一段时间，仔细观察如山高堆起的箱子然后毫不犹豫地选择出正确答案的成就感的确让人不能自拔呢！



搞恶装饰品 本作能更换的实际装备其实就只有装饰品这一项，不过其中不乏一些搞恶饰品，相当于换装功能。这些装饰品的取得大多和部分NPC的スピルリンク有关，所以建议大家在游戏中多与NPC对话并帮助他们。

双星物语	Falcom	动作角色扮演
PSP Zwei!!		日版
2008年12月11日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作是以《英雄传说》及《伊苏》系列闻名的日本游戏名厂Falcom 于 2001 年在电脑平台上推出的一款原创动作角色扮演游戏。凭借如水彩画般清新细腻的画风、活泼可爱的角色形象获得当时数家日本媒体的一致好评，而在游戏发售 7 年后，这款经典作品终于移植到 PSP 上了，追加新的画廊模式和语音系统对于老玩家来说更是最大的卖点。还等什么？拿起你手中的 PSP 和我们可爱的主角一起开始冒险吧。

通关时间：主线流程约需 20 小时。



基本操作



键位	作用
十字键 / 滑杆	移动物品／控制角色移动
START	打开系统菜单
SELECT	切换系统菜单中的信息
○	攻击／调查／选定或放下菜单中的物品
×	取消／锁定快捷栏中的物品
□	切换控制的角色
△	装备／使用物品
L/R	切换快捷栏中的物品／切换菜单中的各项页面

菜单解说

STATUS	查看角色的状态，更改作战方式和查看宠物的等级
ITEM	调整角色的各种装备和使用的物品，而装备品附带的效果也可以在这里看到，另外角色能够携带的物品上限可以通过特殊道具来提升
MAP	显示当前角色所处位置的地图，可以用十字键移动地图的方向
OPTION	调整游戏中背景音乐、音效以及地图等相关设置

正式游戏前

游戏一开始会让玩家选择游戏难度：らくらく（简单），ふつう（普通），むずい（困难）和しびれる（超难）。由于一旦决定，在游戏途中是无法更改的，再加上游戏攻关的过程中比较强调等级，所以建议初次上手的玩家还是选择简单难度为好。之后会给两名主人公取名和选择宠物类型，其中宠物有猫和狗两类可以选择（按“他のペット”切换），二周目时除了会增加特殊的宠物外，宠物的造型数量也会增加。



获得宠物



宠物在游戏中最大的作用就是可以帮助玩家快速拾取道具，而要获得它们需要在游戏开始后前往“ヒポリタの丘”，在听到宠物的叫声后调查井就能看到被困在里面的宠物，最后调查身后的帐篷找到绳子，将其救起后它才会正式加入队伍。

游戏画面解说

游戏中玩家需要操作主角皮皮洛和波库尔打倒迷宫中可见的各种敌人，了解画面中所有信息的具体作用也会使我们的冒险更加顺利。

①HP 槽

使用红心表示，受到敌人攻击时会按比例减少，同时需注意两名主人公是共用一条血槽。

②蓄力攻击次数

攻击敌人时每累计 5HITS 以上会奖励一次使用蓄力攻击的机会（最多可以累计的数量和当前的“红心”数量相等），之后只需要长按○键即可使用。

③小型地图

④金钱

在迷宫中死亡并不会 GAME OVER，而是会减少一定数量的金钱和道具，所以除了必需品，多余的东西最好都储存在家中的仓库里。



⑤物品快捷栏

游戏中的物品、装备和回复道具都可以放在这里，如果是已装备的物品会显示“E”字标记。

⑥操纵角色的头像

如果将光标停留在指定的物品上几秒钟，角色会告诉玩家物品的属性等情报。

主人公的特点

在迷宫探索时玩家只能操作一名主人公，而另一名主人公则处于待机状态，其中波库尔擅长物理攻击，皮皮洛（ピピロ）擅长魔法。两人惟一的区别是操作波库尔时，如果带上了属性宝玉，那么在攻击时就会附带该属性的魔法，但有次数限制，而皮皮洛的魔法则会根据装备魔法宝玉的不同，攻击方式也会发生相应的变化。





皮皮洛魔法一览

魔法属性	装备效果	使用条件	使用特点
无属性魔法	—	不装备任何魔法宝玉	攻击力低，范围很窄，初期即可使用的魔法，后期基本用来开启一些特定机关时才会使用
水属性魔法	攻击 +1	装备极寒の宝玉	水属性的魔法攻击，使用时向前方扇形发射水泡攻击敌人，射程近但范围相对比较广
火属性魔法	攻击 +1	装备灼热の宝玉	火属性的魔法攻击，攻击前方的敌人，范围窄但是射程很远
土属性魔法	攻击 +1	装备大地の宝玉	土属性的魔法攻击，攻击前方的敌人，射程很短范围也很窄，但是攻击力较高并且附带贯通效果
风属性魔法	攻击 +1	装备疾风の宝玉	风属性的魔法攻击，攻击自身周围的敌人，范围覆盖自身的 270°，缺点是发射速度较慢且射程短
光属性魔法	攻击 +1	装备闪光の宝玉	光属性的魔法攻击，攻击前方敌人，范围比火属性要大射程也可以和其媲美，缺点是发射速度较慢
暗属性魔法	攻击 +1	装备暗黑の宝玉	暗属性的魔法攻击，攻击自身 4 个方向的敌人，射程和速度都非常不错

©2001—2008 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.

升级系统

游戏中提升等级的方式很特别，并不是靠打倒敌人后获得经验，而是靠吃各种各样的食物来增加经验。不同的食物都有不同的回复量和 EXP，将光标停留在食物上就能看到具体的信息，同种类的 10 个食物可以在村子的“酒场”内换取一个高级食物，换取的食物是原材料经验总和的 1.5 倍，所以以后期合成的食物出现上万经验值的情况也并非不可能。游戏中获取食物的主要方式是在迷宫中开启宝箱或打倒敌人后掉落，等级越高的迷宫中敌人掉落的食物也越好。



迷宫等级

进入游戏的每一个迷宫前都可以在迷宫的地板上看到“迷宫等级”



的提示，虽然玩家可以直接无视它们挑战高难度的迷宫，但在强调循序渐进的的本作中，还是劝大家打消掉这个想法比较好。基本上普通难度下只要低于“迷宫等级”2 级以上，与其中的敌人战斗就只有被虐的份如果不想成为“散财童子”，还是多在低等级的迷宫中锻炼一下再挑战。

异常状态

在迷宫中探索时难免会被敌人攻击而陷入各种异常状态，以下就是它们的具体作用，如果没有准备对应的恢复道具，等待一段时间也会自动解除负面效果。

状态	效果
毒	一定时间内持续受到伤害
冻结	一定时间内持续受到伤害且无法行动
石化	一定时间内无法行动
诅咒	一定时间内行动方向颠倒
麻痹	一定时间内移动速度变慢
混乱	一定时间内行动方向颠倒

奖牌系统

游戏中每突破一个迷宫，系统都会根据玩家通过的情况给予奖牌评价（影响评价的主要因素有受伤的伤害、通过时间），尤其是 BOSS 战能够无伤通过的话会有很强力的道具奖励，有兴趣的玩家不妨挑战一下自己的极限水平。

流程要点攻略

本作的进行方式是探索不同的迷宫，而在每个大迷宫中又分别存在几个等级不同的小迷宫，甚至有些还必须拿取一些特定道具或特定的魔法才能进入，所以以下的流程中会以笔者攻关每个迷宫的顺序为准，如果玩家不清楚自己目前所处的位置，可以打开系统菜单在“MAP”一栏中进行确认。

プック村

将皮皮洛叫起床后先前往村中的教会，课程结束再前往“アプリエス神殿”会看见神像被盗的情节，最后我们的主角自告奋勇地接受了寻找神像的任务（其实是为了 10 万元的赏金……）。第二天就可以正式开始冒险了，我们的第一个目的地是“バーヴェル庭院”（从村口的道具商人处可以购买“传送之翼”，这样返回村庄比较方便），出发前可以先将村庄搜刮一番：与诊疗所的ポール对话获得“スコアフック（探索记录）”；与道具屋的ブリック对话获得“アイテム辞典”；与村民エリヤ对话获得“キャラノート（人物辞典）”；与宝物猎人カイト对话获得“魔物辞典”。



バーヴェル庭院→入り口→中央水路→庭园分歧

由于是游戏初期的迷宫，所以这里的敌人都不是很强，破坏罐子后有可能会出现炸弹，注意别被炸到。在第一个机关处将左侧和上方的开关调整到右边可以开启左边的门，而将上方和右侧的开关调整到右边可以打开右边的门。迷宫中乌龟型的敌人 HP 比较高，但打倒它们会掉饭团，而小恶魔外形的敌人最初可以直接秒杀主人公，最好在村庄中购买饰品提升攻击和防御力后再和它战斗。“地下水路 3”的机关需要踩下前后两块地板才能打开，最后一处则要踩下左右两块地板，另外启动机关后会出现大量的敌人，战斗时一定要注意自己的 HP，而吃下之前获得的食物，等级也会随之得到提升，最后在最深处发生剧情后返回村庄。



クロップ洞穴→入り口→洞窟间道

从右上方进入 LV02 的迷宫。这里的场景很暗，视线会受到影响，而解谜的地方大部分都是将巨大的蘑菇推倒圆形的地面上即可启动机关（由于只有波库尔才能推动蘑菇，所以以后遇到推物品的情况也要派他来完成）。注意如果在迷宫中踩到陷阱会减少 HP，而此处的敌人大都是堆在一起，所以多利用蓄力攻击能收到不错的效果。在最深处会遇到神秘男子并学会新技能“百式天眼 · 改”，这样就可以在地图上显示出敌人的位置了（红色的点）。



カヤパの森→入り口→森林本道→森分歧

迷宫的地形有点复杂，一开始向上方走，在有“脚印”的地板上停留一会就可以打开前面的机关，而之后遇到的巨大岩石可以用炸弹炸开。一直前进至最深处会再次发生剧情，得到手套的情报后返回村庄，可以在武器店买到“プッシュ手袋”，装备上的作用是能够推开一些特定的石像。



カヤパの森→入り口→森林本道→森分歧→祭坛の道→风の祭坛

迷宫中的杂兵非常强，魔法师的雷属性魔法被打到很容易受到连续伤害，所以一定要准备足够的食物。路上的机关需要将它们调整到同一个方向才能打开门，而在第一层可找到ルアー，将其交给“トリボカ湖”的小孩ジュノー可以交换到“フックロープ（钩锁）”，这样就可以通过森林里被水槽挡住的区域了。其中第二层左边的房间中可以找到**“风ノ花”**。在最深处进行 BOSS 战，建议用皮皮洛的魔法远程打比较安全，其中 BOSS 发动“夜叉の舞”后会让四周的水晶不断地弹跳攻击主角，必须保持快速移动才能躲开，另外在受到连续攻击后 BOSS 还会发怒，之后的撞击只要躲避一段时间才能让它停下来。胜利后在后方的祭坛发现丢失的“土の神像”，之后回到村庄的“アプリエス神殿”将神像放回去，最后来到村子右边的小山丘发生剧情。



皮皮洛

协力攻击 游戏后期完成特定的剧情后可以让两名主人公使用强力的协力攻击，它和蓄力攻击一样也有次数限制，而在战斗中累计的连击数越高，奖励协力攻击的概率也就越大。

カヤパの森→入り口→森林本道—森分支—妖精の通路→シルフの森

从“カヤパの森”的分支前往地图左边的LV05迷宫，装备“プッシュ手袋”推开岩石后继续深入。



迷宫中的道路很多都是看不见的，不过好在有路标指示，很容易就能通过最深处到达“シルフの森”。剧情后再次回到“カヤパの森”的入口前往右边LV0的迷宫，在第一个场景找到离开村庄的小妖精リップル并劝说她回家后，再次来到“シルフの森”村长会给予“水の键”。

バーヴェル庭院→入り口→中央水路→庭园分歧→秘宝への道→秘宝の间の前

来到“バーヴェル庭院”的庭园分歧用“水の键”打开右边LV05的迷宫，这里的敌人也都是群居型，战斗时一定要注意回复。迷宫中被冰块覆盖的区域只能滑过去，到达最深处后发现“水の宝玉”，装备后可以使用水属性的魔法。

ケノーピ火山→入り口→熔岩地带

装备获得的“水の宝玉”使用水魔法打开右下角LV04迷宫的魔法屏障，这里的敌人大部分为火属性的，所以正好可以使用水属性魔法轻松消灭。来到最深处会再次遇到神秘男子并学会新的技能“王者练极气功”，这样以后每次连击达到10HITS以上时会附加一次特殊能力的强力攻击。



ケノーピ火山→入り口→熔岩洞窟→火山分歧→祭坛への道→火の祭坛前→火の祭坛



在入口处进入左下角LV06迷宫，这里的魔法屏障同样是用水魔法打开。一路前进到“火山分歧点”会再次遇到宝物猎人姐弟，得到“传说巨龙”的情报后，别忘了拿取该区域宝箱中的“砂袋”，这是开启“水龙回廊”的必需道具。

使用“フックロープ”从场景中间的通道来到LV07的迷宫，这里的机关要灵活运用“フックロープ”来通过，由于部分机关还有时间限制，所以打破气球后要赶在刺球掉落之前通过通道，否则闸门就会关上，只能切换场景重新挑战。其中第二层的“炎ノ花”一定不要忘记拿取。迷宫中的敌人有部分对水属性魔法免疫，所以进攻时必须卸下“水の宝玉”或者用波库尔来消灭。最深处同样是BOSS战，敌人的攻击方式不多，其中发射“炎の雨”和“V字火焰”只要和它保持距离就很好躲开，将其HP削减到一定程度后它会逃走，此时最好攒满必杀攻击一口气消灭它，否则超过一定时间后它会回复25%的HP，使战斗的时间大大延长。胜利后在后方的祭坛发现“水の神像”，同样是将其放回村庄的神殿，然后前往“プシュケの屋奥”会从プシュケ处得到“磁石”，并得知这里的地下室也存在着一个迷宫（该迷宫的等级为LV09）。



ダプネ沙漠→火龙の回廊→大火龙の广间

进入“ダプネ沙漠”后在水边使用“砂袋”可以开启迷宫的入口，这里的敌人不强，不过都会使用石化和毒等异常状态攻击，如果不小心中招只需原地待机一会就能自动回复（前期回复异常状态药还是比较昂贵的）。另外迷宫中的机关同样有时间限制，打开机关后一定要快速通过。到达最深处进行BOSS战，敌人的攻击力虽然很高，但一般只会使用正面火焰放射和空中的火柱攻击这两招，其中正面火焰放射只要和它保持距离就不会有危险，而看到其跳起发射火柱就一直保持移动，直到它跳下来为止。这里推荐使用皮皮洛的水属性魔法来攻击它，只要不贪刀的话，BOSS就只会傻傻地跟着你走，时机把握得好甚至还能无伤通过。胜利后在其身后的房间内获得奥义“火の卷物”，装备后使用普通攻击会以自己为中心向四个方向喷射火柱。



ケノーピ火山→入り口→熔岩洞窟→火山分歧→妖精の通路→サラマンダーの住处

回到ケノーピ火山的“火山分歧”处，利用“フックロープ”来到LV08的迷宫。这里的敌人依然是火属性居多，尤其是进攻时不要装备“火の卷物”，不然会变成给敌人回复HP……到达“サラマンダーの住处”后发生剧情，接着使用“传送之翼”回到村中，在家中房间的书桌上找到故事书后，再回到之前的地点讲故事给小火龙听，最后为了表达谢意，主人会给予“风の键”。



カヤパの森→入り口→森林本道→森分支→秘宝への道→秘宝の间の前

回到“カヤパの森”的“森分支”处，使用“风の键”可以打开右边被锁住的LV03迷宫，而深入的过程中要注意流沙会使角色行动起来很不方便。在最深处会发现“风の宝玉”，装备后可以使用风属性魔法。



クロップ洞穴→入り口→洞窟本道→洞窟分歧

回到“クロップ洞穴”使用风属性的魔法打开左下角LV09迷宫前的魔法障壁，迷宫中的大部分敌人都会毒攻击，所以一定要注意回复HP，另外在推蘑菇解谜的过程中，有些没必要推的蘑菇也会有高级食物的奖励，千万不要错过。到达“洞窟分支”见到宝物猎人姐弟，但这次两人说着说着就吵了起来，最后只得不欢而散。

カヤパの森→入り口→森林枝道→森林枝道の奥

使用风属性魔法打开入口左边LV10迷宫前的魔法屏障，这里的敌人不算强，不过大部分会石化异常状态攻击，推荐用水属性魔法打。迷宫中的部分宝箱打开后会中机关，一定要注意回复，而大块的岩石则要引诱猴子型的敌人丢炸弹或自己使用炸弹炸开才能通过。到达最深处从神秘男子处学会新的合体奥义“双锤飞天翔”。



BOSS RUSH 调查水精灵村“ウンディーネランド”中的游戏机可以花100元可以挑战遭遇过的BOSS，根据难度的不同会得到不同的金钱奖励，难度越高奖金自然也就越可观。

クロツブ洞穴→入り口→洞窟本道→洞窟分歧→妖精の通路→ノームの村

前往“ダブネ沙漠”从商人处购买 15 个左右的“ダイナマイト”，然后前往“洞窟分歧”使用它就能炸开右下角 LV10 迷宫前的岩石（之后出现的岩石也用相同的方法解决）。迷宫中的机关要用到风属性的魔法，而战斗时也要注意敌人的减速攻击。到达“ノームの村”后与左下角的ビック对话得到“电池”，接着再和长老对话得知它要喝酒，无奈的两人只好回村子找村长帮忙，最后在“ダブネ沙漠”找到了村长，前往村庄的诊所找到酒并交给长老会得到“火の键”。



バーヴェル庭院→入り口→中央水路→庭园分歧→祭坛への道→水の祭坛前

带着“电池”来到“庭园分歧”启动左下方的传送器来到 LV11 的迷宫，这里的敌人会使用冰冻攻击，如果不想被动挨打的话，最好装备防止冻结的首饰再挑战。第二层的区域有 6 个机关，每个机关的必经之路上都会有 1 ～ 6 个水壶，之后按照 1 ～ 6 的顺序开启这些机关就能打开地图上方的大门，其中有食物メロン和“冰ノ花”。到达“水の祭坛”前开始 BOSS 战，敌人的攻击方式比较多，喷射火焰和尾巴拍打发动前都会有准备动作，只要不靠太近就没事；直线撞击只要快速移动就可躲开；最具威胁的海啸发动前会有倒计时提示，这时必须躲到场景中的石块下，否则很容易受到连续伤害而被秒杀。最后值得一提的是，战斗中使用合体攻击非常有效，虽然每次攻击后敌人都会回复一定量的 HP，但对于追求稳妥的玩家来说，多使用几次也是最安全消灭它的方法。胜利后在其身后的房间得到“火の神像”，不要忘记将其放回村庄的神殿中。



ケノーピ火山→入り口→熔岩洞窟→火山分歧→秘宝への道→秘宝の间の前

来到“ケノーピ火山”的分歧点使用“火の键”将左上方的锁打开进入 LV12 的迷宫。这里要用到“ブッシュ手袋”推开各种石像打开道路，在最深处得到“火の宝玉”，装备后可以使用火属性魔法。



バーヴェル庭院→入り口→中央水路→庭园分歧→妖精の通路→ウンディーネランド

带上“电池”来到“バーヴェル庭院”的分歧点前，通过中央的传送装置进入 LV12 的迷宫，这里的敌人会使用毒和冻结两种异常状态攻击。先使用“磁石”将入口处的石像吸开，然后运用传送装置就能不断深入。第 2 层的魔法障壁要用火魔法打开，里面可以拿到重要道具“音叉”；第 3 层则要用炸弹炸开岩石才能拿到里面的道具。到达水精灵的村庄“ウンディーネランド”后和族长对话后答应帮游乐园做宣传并得到海报，接着回到村中找到酒场的老板让他把海报贴在自己的店门口帮忙宣传，最后再回到“ウンディーネランド”从族长处得到“地の键”。



バーヴェル庭院→入り口→周边水路→周边水路深处

来到“バーヴェル庭院”入口处用火魔法打破魔法屏障来到 LV13 的迷宫，这里需要根据标记上的提示踩地板，标记上的数字是附近机关的开启次数，上方数字开启到下方数字要求的次数就能通过。来到深处后从神秘男子处学会宠物的奥义“雷电爪牙破”。



トリボカ湖→水龙の回廊→大火龙の广间

来到“トリボカ湖”后在最上方的特定地点（位置比较隐藏，要从右边的树林里穿过去）使用“音叉”打开水龙回廊的大门。这里最好装备防止冻结的首饰进行战斗，注意部分机关开启后要返回打倒新出现的敌人才能通过。来到最深处进行 BOSS 战，招式和之前的火龙差不多，空中召唤水柱的攻击只要快速移动就能躲过去，而使用火属性的魔法可以对其造成很大的伤害。胜利后获得“水の卷物”，作用为攻击时附带吸血效果。

クロツブ洞穴→入り口→洞窟本道→洞窟分歧→秘宝への道→秘宝の间の前

传送到“クロツブ洞穴”的分歧点后用“地の键”打开左边 LV15 的迷宫。此处的敌人比之前会有明显提升，特别是死神系的敌人会施放诅咒颠倒我方的行动方向，迷宫中的岩石同样用炸弹解决，而黄金色的石像必须使用火属性魔法攻击才能开启机关，最后在最深处获得“地の宝玉”。

クロツブ洞穴→入り口→洞窟本道→洞窟分歧→祭坛への道→地の祭坛前

在分歧点装备“磁石”打开下方 LV16 的迷宫，与敌人战斗时注意石化状态即可。第 1 层的机关必须把蘑菇绕一大圈推到指定的圆点上才能继续前进，而第 2 层的右上角可以拿到“地ノ花”，到达最深处后再次和魔法师召唤出的双头龙进行 BOSS 战。敌人的攻击力不高，使用火属性魔法远程攻击会安全不少，胜利后进入后方的房间会见到偷走神像的蒙面男子，他警告两人不要多管闲事后也离开了洞窟，最后取下“风の神像”将其放回神殿。



プック村→アプリエス神殿→入り口→天の回廊→神殿分歧

从神殿右边的入口进入 LV16 的“天之回廊”，第 1 层的魔法宝珠要使用无属性的魔法攻击才能打开，接着将中途的石像推动到圆形的地面上；第 2 层有许多炮台和传送点的场景需要进入从下往上数的第三个传送点，消灭掉其中的所有敌人可以得到高经验的食物；第 3 层注意坏掉的圆柱也是可以推开的，而左侧有一个机关看上去像是挡住的，实际上可以从旁边绕走去，而右边的传送点则要注意观察地图，按照地图上的方向传送，最后将石像推到指定的位置；第 4 层遇到宝物猎二人组中的弟弟，不过他还在和姐姐闹别扭。


波库尔

赚钱大法 在“ブシュケの屋奥”的地下可以得到“金の指轮”，装备后打倒敌人会掉落大量的金钱，想快速赚钱的玩家一定不能错过。

アプリエス神殿→入り口→天の回廊→神殿分歧→秘宝への道→秘宝の间の前

带上“电池”进入左侧 LV17 的迷宫，不过在这之前不要忘记利用右边的传送点获得“ミルク（牛奶）”。第 1 层需要快速击中左右两个魔法宝珠才能开启机关，而接下来的两个神像必须按照日月的标志推到对应的台座上（注意看石像和地板的标志）；第 2、3 层的谜题解决方法相似，值得一提的是从第 3 层最后的传送点传送后需要依次使用炸弹、强力手套和钩锁的技能才能到达最后的平台，消灭掉这里的所有敌人可以获得大量食物，最后在“秘宝の间”获得“光の宝玉”。



アプリエス神殿→入り口—天の回廊→神殿分歧→祭坛への道→光の祭坛前

带上“电池”进入右侧 LV18 的迷宫，第 1 层最左上角的房间必须先打倒里面的敌人才能进入，而其它的机关都和上一个迷宫中的解法相同，最后到达“光の祭坛”进行 BOSS 战。战斗一开始由于敌人装备有魔法盾，所以必须先使用波库尔在不装备任何魔法宝珠的情况下破坏掉它，才能转而使用远程魔法进行攻击。敌人的攻击方式有闪电剑、流星剑以及三连击等，不过这些招式的准备时间都比较长，与其保持一定距离一般都能很轻松地回避。胜利后进入祭坛会再次遇到魔法师和蒙面男子，得知他们的目的是为了复活 500 年前被封印的魔王，最后将“暗の神像”放回神殿会打开通往“暗の神殿”的“谜の通路”，而进入的方法需要从往大地图的上方绕一圈才行。

エスピナ暗の神殿→入り口→冥の回廊→神殿分歧

迷宫中的敌人大部分是暗属性，所以用光属性魔法很好对付。第 1 层要用到强力炸弹，第 2 层会用到强力手套，第 3 层一开始的大房间会有一个巨大的魔法球（碰到魔法球会扣除大量 HP）牵制我方的行动，必须将 4 个角落的石像全部用魔法点燃才能够停止它的运作，最后在“分歧点”再次遇到宝物猎人姐弟，这次他们终于和好了。

エスピナ暗の神殿→入り口→冥の回廊→神殿分歧→秘宝への道→祭坛

从分歧点进入 LV19 的迷宫，这里只有一层，不过场景非常大，先用四属性魔法打开各处的魔法屏障，然后将该层所有的灯台用火属性魔法点燃后中央的大门才会打开，最后在祭坛上获得“暗の宝玉”。

エスピナ暗の神殿→入り口→冥の回廊→神殿分歧→祭坛への道→暗の祭坛前

传送回“分歧点”后继续向左进入 LV20 的迷宫，第 2 层同样会遇到一个魔法球，注意同时不要忘记从这层的宝箱中获得“梯子”。到达“暗の祭坛”进行 BOSS 战，由于当敌人处于高空时我方无法



攻击到它，所以只有等它降低高度才能组织进攻，将其 HP 削减到一定程度后它会使用圆舞曲五连发，这招的伤害非常大，一次会扣除 30 多的 HP，所以一定要在其发动之前躲开。胜利后得知蒙面男子的真实身分是 500 年封印魔王的圣骑士，而现在他只是为了让作为人柱封印魔王的巫女从痛苦中解放出来才偷走了神像，最后将巫女委托给主人公后，他决定独自一人再次消灭魔王，同时获得“光の神像”。

プック村

返回村庄的“プシュケの屋奥”得知之前村长答应的赏金被用来改造地下迷宫，接着回到酒场发现巫女已经醒了，而且她也是 500 年前封印魔王的勇者之一，最后为了继续完成自己的使命，她决定和大家一起再次封印魔王。剧情后自动来到“セルブ废墟”，将 6 个宝玉放到 6 个台座上后打开通往幻之大地的门，进入其中就是本作的最终迷宫（离开前不要忘记将 6 颗宝玉取下来）。



セルペンティナー入り口—王の回廊—中庭—寝所への道—大树

迷宫的等级为 LV20，第 1 层需要转动电钮来切换旋转平台的连接方向才能通过，第 2 层需要用到强力手套和钩锁，第 3 层同样需要转动平台，最后从最右边的通路前往“中庭”。迷宫的最后区域要求 LV21，虽然每层的场景都非常大，但基本是一条路通到底，之前记得准备 5 个以上的强力炸药开路即可。经过最后的存档点后就是最终 BOSS 战，而与魔王的战斗一共



分为两个部分：第一部分需要攻击它的双手，除了双爪连续攻击外，其它的攻击都没有太大威胁；第二部分开始前会发生融合“虹の宝玉”的事件，之后会被传送到一个浮空的平台上，而这场战斗中会强制使用“虹の宝玉”作为武器，给予魔王的伤害也固定在 14000 或 28000，总的说来比之前一战会简单许多。

胜利后魔王再次被封印，而魔法师也因为魔王被封印后失去了力量而变回了猫的原型。第二天来到“セルブ废墟”的两名主人公看到魔王的封印仪式已经完成，而巫女和圣骑士也决定在此定居下来开始新的生活，小小的村庄再次传来了人们欢快的笑声。

通关继承要素

继承等级和金钱和包囊扩充度，道具和物品不继承。

隐藏要素汇总

凤凰羽毛



必须将主线剧情发展到到达水精灵村“ウンディーネランド”之后才能够进行，需要按照以下的步骤交换道具：

①与水精灵村“ウンディーネランド”左上方的村民交谈获得“ペアルック（情侣装）”，然后与村中酒场里的リーザッハ交谈得到“花嫁ブーケ（婚礼花束）”；
②前往“シルフの森”的村庄与小妖精リップル对话得到“つり竿（钓竿）”；
③回到主人公的村庄中与道具屋中的ブリック对话得到“野球セット（棒球用具）”；
④前往“ケノーピ火山”的“サラマンダーの住处”从正在寻找游戏用具的ヴォルカン处交换到“うちわ（扇子）”；
⑤回到村庄找香菇老头ジョード（村内正中位置的紫色房子）交换到“梅酒”；
⑥前往“クロップ洞穴”的“ノームの村”与吊桥附近的ロック对话得到“渍物（腌菜）”；；
⑦回到村庄与ユーディト老婆婆（红色屋顶的民家）交换到“メガネ（眼镜）”；
⑧再次返回水精灵村“ウンディーネランド”与右下角的人鱼ルビニ对话得到“快适スリッパ（拖鞋）”；
⑨最后回到村中与“プシュケの屋奥”的女仆プラム对话得到“不死鸟の羽根”，其具体作用为死亡时会自动以 HP 全恢复的状态复活一次，如果用掉的话，之后也可以在村口的商人处再次买到该道具，不过一次只能买一个，必须用完了之后才能再次购买。

练级大法 后期推荐到“バーヴェル庭院”LV31 的炼狱消灭敌人以达到快速提升等级的目的，因为这里的敌人会掉落大量的“メロン”（蜜瓜），而 10 个蜜瓜可以合成 30000 多经验的食物，运气好的话，探索一次就能赚到 20 多个。

无限的移动之翼

该事件必须将主线剧情发展到一定程度才能全部完成，如果错过了对应发生事件的时期，可以等到进入最终迷宫后再返回进行：

①得到“土の神像”后到村庄右边的小山丘处发生飞机坠落事件，接着将飞行员送到诊所内治疗；

②完成“光の神殿”的剧情后再回村中会得知飞行员已经康复，接着去“ダブネ沙漠”找沙漠商人了解情况，最后来到“ヒポリタの丘”发现飞行员正在组装新的飞机，现在只差“プロペラ（螺旋桨）”和“エンジン（发动机）”两样物品就能完成；

③前往“カヤパの森”右边LV0的迷宫，用土属性的魔法打开魔法屏障后继续前进，在最里面的区域依次使用密码20、15、24找到螺旋桨和发动机；

④返回“ヒポリタの丘”将它们交给飞行员将飞机修好，同时得到“无限の翼”的奖励，今后在迷宫和村庄中移动就不用再购买“传送之翼”了。

地下迷宫的秘密

该迷宫必须在取回2个神像后，来到“プシュケの屋奥”装备“磁石”推开黄金像才能够进入，这里出现的



女仆系敌人会使用混乱攻击，被打到的话方向控制会颠倒，所以需要一段时间的适应才不会觉得麻烦。第2层右边的空箱子要随便放入一个道具才能够打开机关；第3层中央的机关同样是要在4个角落的箱子里放入物品才能开启，最后得到防御混乱的首饰；第4层会在最里面的宝箱内获得一个包裹扩充道具。最后值得一提的是，打倒这里的敌人会掉落不少金钱，如果前期缺钱的话一定要好好利用一下（不愧是有钱人家的怪物……）。

四大回廊

游戏中的“四大回廊”都需要特殊的道具才能进入，除了在流程中已经介绍过的“火龙の回廊”和“水龙の回廊”外，另外两个回廊分别位于“ヒポリタの丘”和“圣地クラブロート”。

风龙の回廊

在“冥の回廊”取得梯子后进入“ヒポリタの丘”，在大树下使用梯子就能够进入古代杉内部LV21的迷宫。这里一共分为三层，大部分机关由于是单方向的，所以一旦走错就只能另外找路再绕回来从头开始；第3层中某房间的四个宝箱之能选择其中一个打开，只有右下角的宝箱中才能得到食物。最后的BOSS是大风龙，招式只有空中放电和吐强力气流两招比较有威胁，空中放电要看准地面的阴影快速躲开，被打中的话会因为附带减速效果而受到连续伤害，而强力气流则必须和其保持一定距离才能保证安全。胜利后得到“风の卷物”，作用为攻击时会心一击率大幅度上升。

地龙の回廊

带上风，火，水，地四朵花来到“圣地クラブロート”，将其放在左上角的墓碑处能够开启中央位置的暗门，里面是LV31的迷宫。迷宫中的场景都比较小，而且敌人也很强悍，所以推荐装备光属性魔法和全异常状态防御的首饰再挑战。最后的BOSS是大地龙，HP高达854100，招式方面与之前的神龙基本相同，而且它的大部分招式在发动前都有字幕提示，所以回避起来也相对简单一些。胜利后得到“地の卷物”，作用为攻击时召唤一个魔法石围绕在自身周围辅助进攻。



四大魔将

虽然游戏中“四大魔将”是魔王的部下，但论起实力却要大大超过魔王本身，而要挑战它们必须先获得“达人の键”才行。具体方法为：进入最终迷宫后会在最上层见到体力不支中途败下阵来的圣骑士，与其交谈后他就昏了过去，此时不要急着去挑战最终BOSS，因为骑士身后的围栏中间是可以走出去的，这样一路绕到大树背后能够发现一条新的道路通往LV28的迷宫。这里只有一个兔子型的BOSS，HP为800000，虽然它的普通攻击和大范围爆炸基本上满血状态也有可能被秒杀，但由于在战斗中可以随时吃食物和更换装备，所以只要多带点食物和它慢慢磨，最后的胜利肯定会属于我们。胜利后从其身后的箱子内得到“达人の键”和首饰“神龙のお守り”（全能力加2并且防止所有异常状态）。

クロップ洞穴炼狱

进入“クロップ洞穴”后用“达人の键”打开位于左上方LV28的迷宫，由于这里会用到四属性魔法和炸药，所以进入前要做好相应的准备。第2层左边的房间需要先消灭完里面的敌人才能进入，下面的房间则要快速点燃中央位置的4个烛台才能打开。最后的BOSS是魔将四天王之一アスデモウス，HP为444000，攻击方式主要有爆炎弹、连续冲撞和吐白雾几种，其中冲撞只要一直保持移动一段时间它自然会停下来，而吐白雾则要保持距离来进行回避，最后的爆炎弹在发动之前会有蓄气的准备动作，躲避的时间也很充分。将其HP削减到一定程度后它会分裂，此时只能攻击它分裂出的本体才有效，胜利后获得最强腕部装备“神龙のこて”。

バーヴェル庭院炼狱



进入“バーヴェル庭院”入口右上角的迷宫，虽然这里只有三层，不过每层的场景都非常大，所以探索起来比较费时间，另外需要注意的是迷宫中的大多数敌人都会吸收数种属性攻击，因此不要装备任何宝玉改用无属性魔法战斗会比较省事。最后的BOSS是魔将四天王之一アスタロス，HP为1020000，攻击方式主要有前冲双刀和冰冻斩两种，其中前冲双刀必须快速移动才能躲开，冰冻斩虽然范围大且附带冻结效果，但是装备了全异常状态防御的首饰也没有什么威胁，而他惟一比较烦人的地方就是会不时地回血，胜利后获得最强足部装备“神龙の靴”。

ケノーピ火山炼狱

位于“ケノーピ火山”的炼狱是等级LV29的迷宫，这里最大的特点就是超大的场景和多到数不清的陷阱，再加上部分宝箱需要打开机关后才会出现，所以想要拿完所有的宝箱必须多走走回头路才行。迷宫中的敌人比较好对付，推荐使用光属性魔法进行战斗，这样一些需要用到炸弹的机关也能轻松通过。最后的BOSS是魔将ベリアル，HP为854100，它的行动速度很快，尤其是狂奔起来基本上很难躲开，但好在伤害并不高，其余的丢火焰弹和引发大范围的爆炸在出招前都有明显的动作提示，提前和它拉开距离就不会有任何危险，胜利后获得最强头部装备“龙神の兜”。

カヤパの森炼狱

该迷宫是游戏中等级最高的33级，由于其中有视野限制，某些地形还附带流沙效果，所以移动起来很不方便，另外这里的大部分机关同样也是单方向的，一旦走错就要绕一大圈才能回来，如果遇到会隐形的魔法师，可以依靠地图上的红点来判断它所在的位置。最后的BOSS是四魔将ベルゼバブ，不但HP高达惊人的1272000，实力也可以用变态来形容，当其使用浮空技能飞空时虽然所有的攻击只能对它造成2～4点的伤害，不过持续攻击一段时间就能将其打下来，这时才能真正伤害到它。BOSS飞空时所使用的技能伤害都不大，坐压和光圈两种攻击只要快速移动不难躲开，而将其打落到地面后它会使用冲击波和核爆两招，其中冲击波的速度很快非常难躲，实在躲不过去硬扛也没有什么问题，不过核爆的伤害就比较恐怖，基本被打中就等于一击必杀，再加上这招的使用频率很高，所以推荐使用火、土或光属性等远距离魔法加上“水の卷物”和它拉开距离打持久战。当其处于空中的时候可以跑到其身下猛攻，顺便积攒必杀槽，这样等待其掉下来后就可以把各种必杀和合体技能招呼上去，胜利后获得神龙套装的最后一件“神龙の铠”。

梦幻迷宫

在“クロップ洞穴”、“カヤパの森”、“ケノーピ火山”以及“バーヴェル庭院”内都各有一个LV20的梦幻迷宫，该迷宫的特点在于每层的地形都是一样的，每通过四层会遭遇一次BOSS（之前可以存档），胜利后继续重复上面的循环4次才算完全通过，最后会获得不同的小说作为奖励。另外迷宫中每循环一次杂兵和BOSS的难度都会得到大幅度增强（例如第一次遇到的BOSS有52万的HP，而到第四次就会激增到325万……），再加上中途不能使用“传送之翼”离开，所以玩家只能做好一次性通过的心理准备。

スピリ古代迷宫

每进入一次都要支付一定的金钱，三个等级根据难度的不同门票也存在差异。迷宫中虽然有时间限制，但在其中可以找到专门给宠物提升等级的食物（三种难度各1个），最终能够将宠物提升到4级。



经验最高的食物 游戏中单个经验值最高的食物为40000左右，如果将它们累计到10个和酒场的老板交换会得到游戏中的特典CD，有兴趣的玩家赶紧把它放到主人公家中的CD机里听听看吧！

游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

本期主持：火云



面对着如潮水般的游戏狂潮，相信各位玩家已经不知道该如何选择了吧！其实除去每个人都关注的大作之外，12月期间还有不少休闲型的作品值得尝试。在欢度圣诞辞旧迎新之际，也许休闲的小游戏更适合在这一年间打打杀杀惯了的玩家们，为何不在休假里尝试不同的类型，放松一下自己的心情，也许你会就此爱上自己原来并不留意的新游戏或新类型哦！晴天对纯探索型的迷宫游戏非常有爱，本期他又为玩家带来了PSP的《预约吧！我们的世界》，与晴天同好的玩家一定可以他的心得中得到不少启发。最后，祝每一位玩家新年快乐！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

预约吧！我们的世界

单纯收集乐趣的升华之作

原名 注文しようぜ！俺たちの世界
机种 PSP 类型 角色扮演



晴天

本作是以《迷宫制造者》系列"为原型，追求单纯收集乐趣的一款原创游戏。流畅的节奏、简单易懂的系统、随机变化的迷宫和各种各样的突发事件都是游戏引人入胜的独到之处，所以如果你是一名热衷于角色扮演游戏的玩家，就没有理由错过它，而以下晴天带来的游戏心得相信也能对接触这款游戏的玩家起到"抛砖引玉"的作用，让大家在自己的迷宫世界中发现更多的乐趣。

游戏的进行方式



游戏的基本流程是先前往特定的地点接受任务，然后在"アドベンチャサービス"与"受付"的接待员对话选择"注文"进入"迷宫构造"的界面，最后根据任务的要求对出现的地图和敌人的类型进行设定后，进入后方的"クエストフィールド入り口"正式开始探索。虽然对迷宫的构造进行设定时会消耗不同的金钱，不过只要在迷宫的最深处调查魔法阵按○键就算是顺利地完成了迷宫，接待员会根据迷宫的难度给予玩家不同的金钱奖励，其中迷宫每个阶层的地图是否探索完，战斗中是否"逃走"都是影响奖励多少的关键因素。

游戏中的时间是以"天"来计算，每次进入迷宫无论是否完成(中途可以调查"リダーンスイッチ"机关选择第二项脱离迷宫)，只要返回城镇就只能前往"マルコニーニ家"选择"睡眠"才能进入新的一天开始新的探索；选择"物置にしまう"可以将目前身上携带的道具存放在保管箱中(存放和身上最多能够携带的数量上限都为100个)，而选择"物置から出す"则是将保管箱中的道具拿出来(按L或R键切换道具类别)。

任务的种类

游戏中的"役所"可以接受村民的委托，只有每次在进入迷宫前接受它们并完成才能确保回报大于投资，这样才有富裕的金钱来提高我方的整体实力。玩家每完成一次委托会自动追加后续任务，调查迷宫中的机关选择"クエスト解除スイッチ"会清除目前所有已经接受的任务，同时之前已经完成的任务记录也会清空，所以有效利用可以在不推进主线剧情的前提下累积大量金钱。

游戏的每一章玩家都可以从"アドベンチャサービス"中的商店、"役所"或"学者の家"的村民处接到一个主线任务(打开菜单选择"クエスト"按一键显示任务详情)，完成后就会进入下一个章节。主线任务通常都对迷宫构造和敌人分布有特殊的要求，如果忘记了，可以再次与委托人对话来获取相关信息，以便于顺利完成任务。

突发事件应对手册

迷宫探索最有趣的地方就是会遇到各种各样的突发事件，但前提是玩家必须在迷宫构造时选择使用"ハプニングチケット"才行(在没有该道具的情况下调查迷宫中的"怪物小屋"有很大几率获得)，以下为大家介绍主要出现的三种情况：

遭遇强敌 在特定区域遭遇BOSS级的怪物，由于它们的实力通常都高于我方，所以战斗时要多使用"防御"让战斗型的角色牵制住敌人，然后魔法师在后方使用强力魔法来削减其体力。胜利后通常会得到一些强力装备，当然如果同时有杂兵出现的话，先集中消灭掉BOSS，然后选择"逃走"则可以反复刷取BOSS身上的极品道具，有收集癖好的玩家一定要好好利用。

拆弹专家 出现特定的提示后会自动进入倒计时的状态，操纵角色在限定时间内调查三个机关停止迷宫自爆装置就会获得大量金钱的奖励。推荐开始任务前先储存记录，一旦失败，就读取记录重新挑战，否则就会强制终止迷宫的探索。

赌场 在迷宫中调查"怪物小屋"就会进入迷你游戏，基本的游戏规则是玩家根据需要选择留在手中的牌，然后按下△键换牌，如果出现特定的组合就会获得额外的筹码奖励，同时玩家可以选择以当前的筹码继续挑战(失败后所有奖励归零，最多可挑战5次)，或结束当前的牌局保留胜利的果实。每一局结束后系统会询问玩家是否继续，如果按×键退出，则在本次探索中将无法再返回赌场，而根据获得筹码选择"景品交换"可以交换奖品，数量会根据玩家的流程进度不断增加。

探索的技巧

迷宫中可以调查的地点都会在地图上用绿色的点进行表示，所以注意观察右上角的小地图一般不会出现遗漏的情况(红色的点为地图切换处)。除了以上我们为大家介绍的"脱出迷宫"和"解除任务"的机关外，调查以下三种机关也会出现不同的结果：

回收装置 以80G每个的价格收购玩家持有的"回复药"，连续给予会随机获得"全员回复药"、"复活の丸药"或"宝箱チケット"的额外奖励，但也有可能出现机器故障而无法继续换取的情况。

抽奖装置 消费200G获得一次抽奖的机会，选择四种颜色中的特定一个会获得魔法碎片的奖励。获奖的提示可以在迷宫中调查其他的石碑获得(游戏中必须按R键切换为"いずみ"才能调查记载着魔法文字的石碑)。

交换装置 通常情况下选择第一项会获得对应的金钱奖励，同时扣除调查角色(金钱数/10)的HP。如果提示"复活の丸药が欲しい"，选择第一项会强制扣除调查角色9999的HP并给予"复活の丸药"；如果提示"XXダメージ受けても平气?"会强制扣除调查角色对应数值的HP，之后不会发生任何事情。

魔法合成全书

在魔法商店中购买魔法碎片后，选择菜单下的"魔法"→"魔结晶作成"可以将手中的魔法碎片通过特定的组合来获得可以使用的魔法石，而同一角色最多能够装备9个相同的魔法石，不同角色能够装备的魔法石种类上限也有差别。最后要提醒玩家的是，每一个魔法石只能在同一天使用一次，而在作成界面选择"レジピから"可以根据目前已知的组合方法(让"いずみ"调查迷宫中的石碑)快速合成魔法石。

特殊合成一览

魔法石	合成方法
全员回复	慈の魔片×3+知の魔片
冰のひつぎ	冰の魔片+时の魔片+地の魔片+慈の魔片
冰の岚	冰の魔片+地の魔片+力の魔片+风の魔片
光剑乱舞	刃の魔片+光の魔片+力の魔片
毒の雨	冰の魔片+冰の魔片+暗の魔片+暗の魔片
体力吸收	刃の魔片+暗の魔片+知の魔片
怨恨の火	刃の魔片+暗の魔片+炎の魔片+力の魔片
风击杀	刃の魔片+风の魔片×2
风刃の岚	刃の魔片×2+知の魔片+风の魔片
流星大连击	地の魔片×2+光の魔片+力の魔片
炎バリア	炎の魔片+慈の魔片+知の魔片+光の魔片
冰バリア	冰の魔片+慈の魔片+知の魔片+光の魔片
全员热血	光の魔片×2+力の魔片×2
スマートアップ	慈の魔片+知の魔片+光の魔片
魔法バリア	地の魔片+知の魔片+光の魔片
魔法反射	光の魔片×2+慈の魔片+知の魔片
五感の歪み	时の魔片+暗の魔片
魔封印	暗の魔片+知の魔片
神经硬直の矢	时の魔片+暗の魔片+知の魔片
魔法无效	时の魔片+暗の魔片+光の魔片

汉化信息 PSP游戏《深红密室 重生》刚发售没过多久中文版就已经杀到玩家的面前，虽然本作是由脱出型FLASH游戏移植而来，但是非常具有人气。经过思考成功从房间中逃出的成就感十足，推荐喜欢解谜型游戏的玩家尝试。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

[提供者：晴天]

超时空之钥 NDS 日版

原名 クロノ・トリガー

隐藏怪物①

游戏后期黑の梦(Black Omen)出现后，进入600A.D的"龙の圣域"(Lost Sanctum)，从右上角的出口进入森林，先不要急于前进，直接往上走进树荫下等待几秒钟就有一定几率在左上角看到一个类似岩石的敌人ミラクロック(Wonder Rock)出现(如果没有出现，可以切换场景再回来)，之后从上方的道路绕过去消灭掉它就能获得10000EXP和20000G，可谓游戏中练级的首选。另外击败它或从其身上偷盗有一定几率获得重要道具"辉石のかけら"(Lumicite Shard)，将其交给村庄记录点左上方的村民可以得到ルッカ(Lucca)的专用防具"エレメントガード"(Elemental Aegis)，效果为全属性攻击无效。

隐藏怪物②

在完成"勇者之墓"的情节中，先不要触发让圣剑完全觉醒的情节，直接前往1000A.D的遗迹在左侧会遇见特殊的敌人サイラス(Cyrus)，此时虽然无法击败它，但却可以收集图鉴。接着将遗迹修理两次让600A.D的遗迹全部地点都可以到达，这样在右侧2楼的最深处会同时遭遇ボーンナム(Fallen)和イド(Soul)这两种敌人，之后不要使用任何攻击，静静等待战斗时间经过会触发它们合体的事件，最后再击败它们就能收集到怪物图鉴编号49的敌人。

隐藏怪物③

在"时の最果て"(End of Time)右上角房间里的敌人スペッキオ(Spekkio)，会根据玩家队伍排头角色的等级出现六种形态(LV1～9、LV10～19、LV20～29、LV30～39、LV40～98、LV99)，而击败任意形态不但能够获得对应的奖励，之前形态的资料也会自动添加到怪物图鉴中。

被遗忘的武器

同伴エイラ(Ayla)的武器"拳"(Fist)会根据她的等级而不断进化(LV1～23、LV24～47、LV48～71、LV72～95、LV96～99)，同样也对应道具图鉴中的五种武器，还在为全图鉴而烦恼的玩家还是用上面的练级大法来快速达成目标吧。

陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者

与陆行鸟一起冒险童话世界！

原名 チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者
机种 NDS 类型 动作

阳光成员 dikowj

2006年12月，SE推出了一款以"《最终幻想》系列"中的人气小怪物——陆行鸟为主角的小游戏合集《陆行鸟和魔法画册》，受到了广大幻想迷的欢迎。时隔两年，SE再推系列第二弹，本作继续了前作的画册风格的游戏画面、可爱的角色以及幻想风格的世界观，迷你游戏部分也大幅强化。

迷你游戏简介





本作相比前作在迷你游戏部分得到大大的强化，数量多达40多个，难度各异，形式多种多样。作为游戏的核心，小游戏与游戏的进程息息相关，不仅是推进游戏进程的必要过程，而且还可以通过它来获得对战卡片和技能等，更是各收集要素的直接获取途径。当然，迷你游戏本身的白金评价就是一种收集哦，大家多多努力吧！下面就简单介绍部分小游戏，余下部分就有待各位玩家去好好品味了。

1—2 爬城墙小游戏 用触控笔划动陆行鸟进行"三角跳"式的爬墙。60秒内爬上150米及格，一定要控制好节奏，在陆行鸟与墙接触的瞬间划动，划太快或太慢都可能导致前功尽弃。

1—3 拼图小游戏 在一个5×5的拼图上拼出王冠图像。根据箭头所指方向可移动1～3格，22秒的时间很紧迫。

1—4 选图像小游戏 上屏会有一个陆行鸟的影子，并且不会显示完全，要在下屏10个陆行鸟中选出匹配的来。注意观察陆行鸟的帽子就简单了。30秒内选对12次，时间也是紧紧的。

1—6 轮盘小游戏 转动轮盘，使滚动的三个小球撞击侧壁而不掉下去。撞击20次过关，可获得94号卡片，40次以上可获得奖励哦。

2—6 稻草人小游戏 这个小游戏有爱啊，想必大家小时候都玩过"一二三不许动"吧。这里我们要追赶逃跑的稻草人，但不能太靠近，他回过头来看时，你动就会被他打晕，又不能跟丢……又要吹气来控制我们鸟鸟的步伐，追12米过关。

注：在流程中出现过的小游戏都可以在"チョコっとゲーム"里反复练习、挑战。

责任之铃

枪声依旧，炮声不断，使命正在召唤！

原名 Call of Duty：World at War
机种 PS3/X360 类型 主视角射击



这回为大家介绍的是全部武器的配件介绍。和4代一样，这些配件除了天生就有的，其他的都要靠杀人才能获得。不过本作中的配件比前作要丰富一些，也间接调整了平衡性。另外这回还会为大家公布十转的图标，不知各位已经几转了呢？

通用配件分析

狙击镜(SNIPER SCOPE) 共分5种款式：德军用、日军用、苏军用、M1专用、春田专用。狙击步枪除了春田可以直接加之外，其他狙击枪必须杀满25人才能解锁。不过PTRS-41这把大威力狙击枪也是直接就提供狙击镜。

刺刀(BAYONET) 共分4种款式：美军用、德军用、日军用、苏军用。装备刺刀可以延长R3的攻击距离，不过说实话这个配件没什么作用。

榴弹(RIFLE GRENADE) 分3种款式：美军用、德军用、苏军用。这次的榴弹不但不能直接用，而且也没有4代那么霸道了，实用度低了很多。

消音器(SUPPRESSOR)/防火帽(FLASH HIDER) 这两个东西其实是一样的，效果和4代一样，装备后开火不会被敌人的雷达发现，可谓阴人者必备。

觇孔瞄准具(APERTURE SIGHT) 这就是4代里红点镜，不过这次成了黑点镜。本作枪械自带的瞄准镜其实都不错，再加上枪械性能下降明显，黑点镜并不是玩家惟一的选择。

远视镜(TELESCOPIC SIGHT) 其实就是4代的光学镜，具有放大功能，能增加射程但降低精度。只有德苏两种款式。

弹夹 应枪而异，足足有6种款式和名字。可以大幅提升弹夹容量，但携带弹药总量不会变化。

枪托(GRIP) 霰弹枪专用配件，提高精准度，依然会占用技能1。

支架(BIPOD) 机枪的专用配件，共有4种款式。趴下按□键即可打开支架，提高精准度。

SAWED OFF DOUBLE BARRELED SHOTGUN的专用配件，缩短枪身以大幅提高杀伤力，达到惊人的满格，但精准度和射程下降。

AVT40 SVT40的专用配件，能将其变为全自动武器。

M2 M1 CARBINE的专用配件，能将其变为30发的全自动武器。



▶这就是本作的十转图标，和4代比果然古朴了很多呀！

全武器对应隐藏配件一览

枪名	隐藏配件
SPRINGFIELD	刺刀、榴弹
TYPE 99 ARISKA	狙击镜、刺刀、榴弹
MOSIN-NAGAT	狙击镜、刺刀、榴弹
KAR98K	狙击镜、刺刀、榴弹
PTRS-41	无
SVT40	防火帽、觇孔瞄准具、远视镜、AVT40
GEWEHR43	消音器、觇孔瞄准具、远视镜、榴弹
M1 GARAND	防火帽、刺刀、狙击镜、榴弹
STG44	防火帽、觇孔瞄准具、远视镜
M1 CARBINE	防火帽、觇孔瞄准具、远视镜、M2
THOMPSON	消音器、觇孔瞄准具、弹夹
MP40	消音器、觇孔瞄准具、弹夹
TYPE 100	消音器、觇孔瞄准具、弹夹
PPSH41	觇孔瞄准具、弹夹
TRENCHGUN	枪托、刺刀
DOUBLE BARRELED SHOTGUN	GRIP、SAWED OFF
TYPE 99	刺刀、榴弹
BAR	支架
DP28	支架、防火帽
MG42	支架
FG42	支架、远视镜
BROWNING M1919	支架

汉化信息 老牌动作角色扮演游戏在十余年后重登PSP平台自然受到了不少玩家的关注，由于PC版的资料丰富，所以该游戏的汉化速度还是非常让人满意的，圣诞期间玩家就可以玩上《双星物语》中文版了。

普利尼 俺当主角行吗？

企鹅来逛魔界村

原名：プリニー ~オレが主人公でイイんスか？~
机种：PSP　类型：动作

千万不要因为土气的标题、长相憨厚的主角和恶搞的剧情就轻视了这款游戏，其《魔界村》式的跳跃、高难度的流程、变化丰富的多周目与隐藏要素，毫不愧对"《魔界战记》系列""最凶"之名。你是动作高手吗？那就来挑战本作吧，可不要把 1000 条命丢光哦！

阳光成员
香霖

操作技巧

□连打攻击 最基本的攻击，分空中与地面两种，攻击频率与连打速度相同。地面连击数次后，会出现蓝色的剑风，扩大攻击范围，甚至可以攻击到身后。空中连击的剑本体与剑气都有攻击判定，紧挨着敌人可以使伤害大大增加，是 BOSS 战中最有效率的攻击手段。空中连击不会影响跳跃的轨道，使出空中连击时有一定时间滞空效果，不过之后无法进行二段跳。

另外，空中只按一下□，普利尼则会保持刀举过头顶的姿势，此时的刀也是有攻击判定的，并且命中时连击数非常高，用来对空有时也能有奇效。

下坠攻击与 Combo 空中↓+×可使出下坠攻击，能够砸晕敌人，眩晕状态的敌人防御力会下降，BOSS 战时先将 BOSS 砸晕再进行攻击是基本战术。每当砸晕敌人时，画面右下的 Combo 值就会累计，Combo 值随时间经过减少，储满一条后就可以得到 Combo 槽旁边显示的道具，之后清零。此法有时也能够取得回复 HP 的道具。使用下坠攻击激活 Check Point 时可以瞬间储满一条 Combo 槽。

下坠攻击命中敌人后，按方向键选择反弹的方向，之后可再次二段跳或使用下坠攻击，熟练使用可提高空中的灵活性，并能到达一些通常无法到达的地方。此外，下坠攻击也可用来调节跳跃的落点。

冲刺、滑行 按住○后普利尼会原地转圈，转一段时间后全身发出蓝光，此时为无敌状态，可用来回避攻击。待泛蓝光后按住方向键并松开○既可使出冲刺，冲刺中跳跃可跳得更远。如果在冲刺中按○可立即进入蓝光状态。

冲刺中按↓可以扑倒在地上再滑行一段距离，此时也是无敌状态。滑行中连按○可以滑得稍远一点，滑行中也可起跳，不过没有冲刺跳的性能。

举起、投掷与炸弹 按△即可进行举起、投掷动作，可举起的包括：炸弹、桶和砸晕的敌人。敌人扔出的炸弹在爆炸前也可举起，炸弹几乎对所有杂兵都是一击必杀，而且也能把 BOSS 炸晕，不过使用不当也会炸到自己。桶本身没有攻击力，不过可以用炸弹诱爆。要注意的是举着东西的状态从平台边缘走下去时，东西会被留在平台上，避免这种情况的办法就是跳下去。被砸晕的敌人也能举起扔出去，不过不会有伤害，顶多就是把人扔到沟里，通常情况下没什么作用……

战车 游戏中有三种战车可供使用：坦克型、跳跃型和飞行型，用下坠攻击命中战车即可使用。战车的使用都有时间限制，受到敌人攻击会缩短使用时间。

跳跃型与飞行型按住□即可自动连射，坦克型按住□是蓄力攻击，坦克型和跳跃型按方向键＋○可以调头。飞行型是自动驾驶，玩家不能控制其移动，瞄准时按住 L 或 R 键可加快光标转动速度。跳跃型按 × 可以跳得更高。

驾驶战车中按↑＋× 可以跳出来，坦克型与跳跃型在跳出来后都会立刻消失，不过飞行型在玩家跳出来后仍会继续前进，并且此时战车处于无敌状态，可以用来躲避攻击，延续战车的飞行时间。

观察 按住 R+ ↑／↓，即可移动画面，观察头上或脚下的情况。

普利尼炸弹 本作的终极隐藏技能，R+□发动，召唤普利尼从天而降进行自爆的全屏攻击，发动过程中全身无敌，并且攻击力很高，也能把 BOSS 炸晕，连 BOSS 都能速杀的破坏平衡性的招式。此招惟一的缺点就是每召唤一个普利尼就要耗费一条命，所以使用时也不能光顾着爽了，还要留心一下残弹量……而且很不厚道的是生命无限时（训练关等）都不能使用此技，此外魔界公式难度也不能使用。

该隐藏技能的习得方法是死完 1000 条命后 GAMEOVER，下周目开始就能使用了。不过这死完 1000 条命着实也是一项大工程，最快的方法是用 L+R+× 自爆，不过 1000 回还是很折磨神经的……



昼夜变化 每完成一关，游戏中的时间就会经过 1 魔小时。流程的前 6 关可以随意选择挑战顺序，而随着时间的流逝，各个场景的难度都会越来越高，不同时间敌人的配置、地形、甚至是 BOSS 都会不同，即每个场景都有 6 种变化，算作不同的关卡。

收集要素

アサギ篇

系列的万年隐藏角色、永远为成为主人公而奋斗的薄幸少女アサギ。集齐全部 10 封信，通关或 GAMEOVER 后就会出现选项，选择第 2 项"アサギを游ぶ"再继承存档，就可进入隐藏的アサギ篇。アサギ篇一共有 7 关，前 6 关 BOSS 都是アサギ，最终 BOSS 是プリニーアサギ。アサギ篇中没有幸运人偶，不过有唱片。

此外在标题画面把光标对着"はじめから"按△□×△□×○也可直接进入アサギ篇，成功时可听到语音。虽然使用秘技不必集齐 10 封信，但也只能从头开始，无法继承之前的记录。

练武塔

收集 70 只幸运人偶之后可以得到"练武の键"，之后在时空の渡し人处就可以选择挑战练武塔了。练武塔的难度非常高，是整个游戏最大的挑战。练武塔中生命无限，不用担心 GAMEOVER，但同时也意味着不能投机取巧使用普利尼炸弹。BOSS 是前任魔王转世プリニーラハール，通过一遍后再次挑战，BOSS 会变为超魔王的转世プリニーバール。如果把プリニーラハール举起来再扔出去的话……需要注意的是练武塔中也有唱片。

隐藏BOSSエトナ

收集 100 只幸运人偶可以得到魔の团交卷，之后去魔王城选第 3 项"たたかう"，就可以挑战魔王エトナ了。普利尼们到底能否推翻魔王的暴政呢？

Replay

游戏中在死亡时、进入 BOSS 屋时和通关后都可以按△保存 Replay，Replay 文件会被保存在记忆棒中，非常方便交流，在リプレイ屋处可以观看。

下载关卡

通过 PSP Playstation Store 可以下载本作的追加关卡，现在第一弹已经放出（免费），BOSS 是迷糊天使フロン。下载后通过时空の渡し人的ダウンロードステージ游玩，有条件的玩家不要错过。





隐藏要素

信件 每完成一关后回到据点，都可以在据点上方取得一封信。不过想要获得它可不是那么容易，要经过一连串地跳跃，后期难度很大，是对玩家跳跃技巧的挑战。

魔力玉 据点的 NPC 一开始都是处于灵魂状态，必须取得魔力玉后再与相应颜色的灵魂对话才能使 NPC 复活。其中セーブ屋的玉在完成训练关 1 后取得，时空の渡し人与音乐屋的玉分别在黑砂の果子沙漠、スイーツパレス中取得，其余的都分布在训练关 2 中。

幸运人偶（ラッキードール）



稀有敌人，每关中都藏有 3 只（包括训练关 2），共 120 只。它们平时都隐藏在地下，必须使用下坠攻击砸地才能把它们震出来，之后将它们打倒即能记入收集。因为它们血比较厚外加会逃跑，推荐先砸晕后再迅速将其击倒。不过即使被它逃掉也没关系，离开当前场景再回来，它们就会像普通敌人一样又刷出来了。已经收集过的人偶就不会再出现，而会在原地出现紫色的僵尸人偶替代它的位置。收集一定数量后去与据点的ラッキー教授对话就能换得奖品，同时也可察看收集情况和奖品列表。

唱片 一部分是幸运人偶的奖品，其余的分布在各个关卡中。取得后可在音乐屋处收听，并可自由设为关卡的 BGM。

魔物图鉴的秘密情报（シークレットファイル）

普通杂兵的在消灭此种杂兵一定数量后掉落，无敌杂兵和 BOSS、NPC 等的都为幸运人偶的奖品。取得后在魔界图鉴中按△查看。

魔界勋章 游戏中满足一定条件后，回到据点时就会获得勋章（要求是通关的勋章要在下一周目来到据点时获得）。以下是全 30 枚勋章的获得条件。相关数据都可在记录屋查看。

ブロンズランナー	3关以上时间评价为金杯
シルバーランナー	10关以上时间评价为金杯
ゴールドランナー	20关以上时间评价为金杯
ブロンズファイター	30关以上总评S
シルバーファイター	40关以上总评S
ゴールドファイター	50关以上总评S
铜の悪魔	魔界公式难度连续2关一命通过
银の魔神	魔界公式难度连续3关一命通过
金の魔王	魔界公式难度连续4关一命通过
白银の超魔王	魔界公式难度连续5关一命通过
さすがに死にすぎで賞	普利尼累计死亡数1万只
スイーツハンター	累计加分道具取得数1万个
アサギファン1号	集齐全部10封信后开始アサギ篇
热血メダル	通关一次
魔界生物学士	魔界图鉴完成（不要求秘密情报）
ヒップマニア	下坠攻击命中1万回
住人たくさんで賞	复活全部据点NPC
プリニーマニア	全关卡通过
魔神勋章	击败エトナ
アサギフォーエバー	アサギ篇通关
スイーツマスター	集齐全部36种素材（前6关6个时间段各通过一遍）
天下布武	一命获得50000分
魔界アイドル彼女	获得其它全部勋章
秘宝バールジェム	击败プリニーバール
ゴッドハンド	击败プリニーラハール
夜逃げ屋のせがれ	在夜逃げ屋选择逃亡10次
スタースクリーム	累计分数100万
ジェノサイダー	敌人击破总数1万
ラッキー博士号	集齐全部幸运人偶
魔界レコード大赏	集齐全部唱片

汉化信息 NDS 的核心向角色扮演游戏《世界树迷宫 2》也在圣诞期间迎来了汉化测试版，喜欢纯粹走迷宫型 RPG 的玩家可以在这个假期好好体验一下这款佳作，千万不要被游戏的难度吓退了哦。

少女巡航机 G 成就犯向——少女疯狂大射击！



原名	オトメディウスG(ゴージャス!)		
机种	X360	类型	射击

本作其实就是"《宇宙巡航机》系列"的新作，只是采用了吉崎观音（代表作：《青蛙军曹》）的人设，因此看起来总觉得比较怪异。游戏移植自街机，不过增加了一个全新的模式，之所以要推荐本作，一方面是因为"《宇宙巡航机》系列"的素质有保证，另一方面是因为成就比较好拿。

成就详解



全角色通关的 600 点成就非常好拿。模式限定为ゴージャスモード，可以接关，难度不限，就是个体力活。

触摸少女的成就也很简单。在选人画面或过关画面中移动右摇杆至少女身上，按 A 键就可以触摸，摸上 573 次即可大功告成。有趣的是触摸不同的部位，少女会有不同的反应，另外同一部位的反应在不同关里也会不同。当然这些和成就没关系。

收集武器卡和插画卡是最大的难点。进商店买下所有的武器，即可获得全部武器卡，不过购买需要钱，如何赚钱是需要我们研究的课题。

插画卡则出现在オリジナルモード，每次游戏结束时都会至少获得一张，把角色的个人插画补齐就算大功告成。插画总共要 25 张，又分黑白版和上色版，而且有时会出现奖励卡，总之还是很花时间的。虽然通关时有可能一口气获得大量卡片，不过相比之下还不停地 GAME OVER 来得更快一些。在快要圆满的时候出现新卡的几率锐减，此时没有别的好办法，只能不停地试。

可能有人会问 573 是什么意思，其实 573 就是 Konami 在日语中的谐音啦。

全成就列表

亚乃亚通关	100点	トロン通关	100点
エモン5通关	100点	マドカ通关	100点
ジオール通关	100点	ティタ通关	100点
任意一名角色的武器卡和插画卡收集齐	200点	触摸少女5次	5点
		触摸少女57次	57点
触摸少女573次	38点	游戏时间5分钟	5点
游戏时间57分钟	57点	游戏时间573分钟	38点

赚钱大法

要想买齐武器，就要大量金钱。由于游戏要求任意一名角色均可，因此我们可以选择所需钱最少的角色。六人中マドカ、トロン和ジオ一相对来说要少一些。

钱的获得是与玩家在ゴージャスモード中每关取得的评价有关的，如果能拿到最高的 S 级，一关就能取得 1400 元左右。

要想拿到 S 级，首先游戏难度必须至少是 NORMAL，其次是要求无伤（伤害在 50% 以下但快速过关的话也可能）。游戏中最好拿 S 级的关卡莫过于第一关了，熟练之后在 NORMAL 难度下拿 S 级不费吹灰之力。反复数十次即可凑齐所需金钱。当然如果嫌烦的话也可以过关后接着往下打，毕竟游戏素质还是比较过硬的。

武器推荐

本作的 6 名角色区别仅在于副机的排列规律，以及 POWER UP 槽的摆放。初期尽管各人的武器都不一样，不过在商店中购入的武器后便可以自由组合，只有极少数武器是不共通的。为方便大家快速破关，这里推荐几种实用武器。

速度：推荐使用スピード(リバース)，初始即为满速，之后 POWER UP 为减速，一般减一级速即可。

导弹：一周目时最实用的无疑是ホーミングミサイル，这种跟踪导弹的性能极其优良。但鉴于二周目时击爆敌机会出现残弹，采用跟踪导弹就比较麻烦了。不过对于只追求一周目的玩家来说，用这个够了。

激光：サイクロンレーザー就是非常好用的武器。除此之外推荐有贯通效果的アーマーピアシング，在南极和最后一关有奇效。

实弹：实弹武器都不太实用，ワインダー算是火力很猛的武器，能在后打的ティルガン在最后一关有用。

本作武器设定为高等级武器有使用时间限制，打起来感觉不爽，相比家用机原创的模式，反倒是街机模式打起来更有感觉，只是关数少了一点儿。



能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅

原名	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅		
机种	NDS	类型	动作角色扮演

运用你的智慧和小精灵 一起展开神秘之旅吧！

本作是 2006 年 Konami 的创意之作《能源小精灵》的续作，前作因为对应 Wii 的趣味操作而大受好评，本作也特别根据 NDS 的特点进行了有趣的改进，我们的主人公凯伊和零在游戏中需要发挥脑力解开各种谜题才能顺利通关，下面就让我们一起简单的认识一下本作吧。



精灵系统

没有尝试过前作的朋友们首先要熟悉一下本作的系统了，游戏的系统非常通俗易懂，新玩家也能很快掌握。本作中的小精灵分为两种，一种是普通能源小精灵，捕捉它们能给主人公增加电力（瓦特）；另一种就是 Omega 精灵，它们陪同主角一起冒险，捕捉普通精灵和解谜都要靠它们。一些有特殊攻击的 Omega 精灵，点击它们可以使用技能，但需要消耗电力，另外 Omega 精灵可以用电力进行升级，升级后使用技能消耗的电力减少，同时捕捉时间延长。

游戏上屏显示地图，地图上可以显示除 BOSS 之外的 Omega 精灵。下屏是游戏界面，左上角是主角凯的 HP，上限可通过提升；右上角为当前的电力值，上限可以通过红黄两色电池提升；左下角是菜单，可以浏览精灵、电池的获取、日记碎片等情况；右下角是 Omega 精灵的快捷键，最多可设置 5 个在里面。

游戏的进行方式很简单，点击场景中的树木、石头来寻找小精灵，进行捕捉。捕捉时，点击小精灵的瞬间会有一个时间槽，在时间槽消失之前点击 Omega 小精灵就可以了，当然要尽量多多点击小精灵，因为一次捕捉 5 个以上的小精灵会有奖励电力。另外，在摇动石头、树木的时候也会出现一些有意思的小道具，不要错过。





精灵攻略心得

总体来说，游戏流程的进行没太大难度，能捕捉到 Omega 精灵的地方都是可以进入的，而 Omega 精灵是一批批刷出来的，所以先去哪边是很容易知晓的。下面就简单地讲一下攻略心得，以供参考：

1. 虽然说游戏可以完全用触控笔完成，但是不要放弃十字键和 L 键的快捷操作，用十字键控制走路，L 键切换精灵攻击十分方便，免得在下屏点击得手忙脚乱。

2. 每一关都有 4 个黄色电池和 2 个红色电池，一定要注意搜索，多多串门，多摇摇树木石头，另外注意观察地图，地图上只要是陆地的地方一般都是可以进入的，而且进入后都有好东西。

3. 每一关都有 3 个粉红精灵，捕捉齐的话就能增加一个 HP 上限。粉红精灵一般会躲藏在雕像，烛台里，把它们找出来吧！

4. 每一关都有一个日记碎片，务必要搜集齐全。至于具体地点，就请大家自己尝试吧，其实只要细心并耐心就没什么难度。

5. 游戏初期，有的地图会走不全，一些重要的道具也会收不到，不要着急，第五关结束后可以自由来回以前的关卡进一步探索，这样就可以用后来获得的精灵来进行解谜了。



6. 第一遍流程结束后可以进行二周目，二周目会继承状态，电力和部分精灵，另外会开启新的篇章，可以搜集到一周目没有的精灵，向着全精灵搜集进发吧！

本作的画面十分靓丽清新，甚至会让人不由自主地想到"《塞尔达传说》系列"，虽然目前该系列还没有得到广泛地关注，但是游戏的趣味性却一点都不输给许多大作。游戏音乐也很清新活泼，细心的朋友会发现在捕捉时点击精灵会依次发出 do、re、mi、fa 的音阶，十分有趣，如果你还保持着一颗纯真的童心，那么就没有理由错过本作。

汉化信息 时隔 2 年半之久《真・三国无双 2nd Evolution》的汉化版终于登场，虽然可能大部分喜欢该系列的玩家早已将游戏玩得滚瓜烂熟，但在等待《联合突袭》的过程中拿本作来热热身也不错。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

“在这个‘尔虞我诈’的市场中，我只能靠阅读‘软硬兼施’来寻求判断的依据了。”那天翻看读者Email时，突然收到这样的一封带有搞笑性质的邮件，让我乐了半天。市场上确实存在着这位朋友所说的“尔虞我诈”。不过随着现在信息共享的高速发展，能够蒙蔽玩家的不法手段也是越来越难以得逞，本栏目也会将更多的国内市场最实用的购机资讯呈现在玩家面前。

专题导购 关注消费热点话题

新瓶旧酒，DSTTi 烧录卡上市

随着市面上第一块NDSi烧录卡AK2i的面试，其他烧录卡品牌也纷纷随之迅猛跟上，推出了自己的NDSi烧录，其势头就犹如军备竞赛一样，真谁都不甘心落后，生怕丢掉了这块甜甜的大蛋糕。上期杂志我介绍了AK2i烧录卡，今天我们就一起来看看上市新品DSTTi烧录卡。我预计下期我们还将和其他几种NDSi烧录卡见面，NDSi烧录卡的大战已经拉开序幕了。

DSTTi的包装设计延续了先前简装版DSTT的设计，仅仅是在卡纸上增加了“i”的字样，十分的“节约”，将简约的设计风格表现的淋漓尽致。



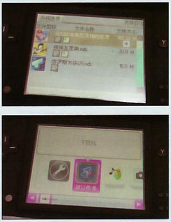
DSTT从一开始就采用着白色卡带的设计，这样的风格也延续到了DSTT上，DSTTi延续了先前的模具设计，整体平整光洁，但在TF卡槽处，插入后会有略微的突出。



DSTTi的外壳可以轻松的拆开，我们可以发现DSTTi的电路与先前的简装版TT大同小异，同样是采用了俗称牛粪的廉价ASIC制作，与采用CPLD的AK2i与EZVi相比，产量高且成本低，但却无法支持核心代码升级，一旦新版DSi系统发布屏蔽现有烧录卡，采用可编程的CPLD作为核心处理芯片的EZVi和AK2i很快就能完成重新编译，并进行更进一步的核心升级。所以，对于DSTTi的能否在将来继续使用，这里不得不先划下一个问号。

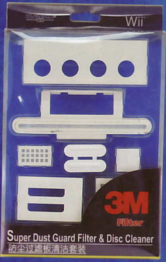


根据卡带的拆解，我们知道这次的DSTTi并没有太多的硬件升级，仅仅是更换了相应的验证方式，就像一张正版卡一样使用在NDSi上，而DSTTi这次也将继续沿用了DSTT的内核，只需要在官网下载先前的老DSTT的内核，把内核复制到microSD卡的根目录，在插到DSTTi烧录卡的卡槽里面，就完成了内核的安装。相信使用过NDS烧录卡的玩家都能轻松使用DSTTi烧录卡。



▲DSTTi 运行时的画面。

超技出品 Wii专用防尘过滤清洁套装



由于Wii主机先天在防尘设计上就不是很优秀，所以我们有必要考虑为这台主机配备一套防尘设备。前不久，超技电子商行推出了一套针对Wii主机防尘的全新周边设备——Wii专用防尘过滤清洁套装。本产品由大大小小8个部件构成，涵盖到了Wii主机的每个一处环节，由于采用了3M高质量过滤器，从而有效的防止了主机沾染上灰尘。该产品其最大特点就是每个防尘套件都是独立设计，用户可自由拆装每个部分。整个防尘过滤清洁套装价格并不昂贵，安装也非常便捷，如果您家里灰尘比较大的话，完全可以考虑购置一套来给Wii主机使用。

市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

购机机推荐配置

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，软破解）	1860元
电源	北通电源（220V 直插）	80元
视频线	高仿色差线	60元
总计：2000元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

Wii主机（日版，软破解）	1880元
Wii主机（日版，已改机）	1860元
原装双节棍手柄套装（左+右）	420元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
《Wii Fit》(正版，同捆 Wii 平衡板)	820元
高仿NGC手柄	60元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	58元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

介绍 由于软破解的成熟，市场上现在出售的Wii已经基本全是软破解主机了。软破解相比于硬破解可能在个别游戏的兼容上有所差距，但是因为无需购买破解芯片，所以软破解主机的价格要比硬破解低上几百，再加上新版的Wii主机已经改为单芯片主板，从硬件上已经屏蔽了现有的硬破解方案，软破解成为主流应该是毋庸置疑的。对于市场上的软刷韩版主机，虽然其原装变压器是220V的，可以直接插在国内的交流电源上，但是它的兼容性上和软刷的日版主机有所差距，所以目前暂时并不推荐玩家进行购买。



PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	108元
贴膜	卡登仕贴膜(PSP-2K/3K)	28元
保护壳	黑角新版PSP-3000水晶保护套	38元
总计：1454元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

介绍 近来由于破解状况迟迟没有进展，PSP-3000主机的售价一直维持在一个较低的水平，从目前来看，这个价格基本已经触底，对于喜欢PSP-3000的玩家来说应该是一个不错的入手时机，此外截稿前得到的新消息称新版“蓝电”也将出炉，此次增强版的“蓝电”允许玩家将自制系统写入到PSP-3000中，而鉴于前次的教训，新版“蓝电”到底能否破解PSP-3000还是个未知数，但是在当前价格触底的时候入手一台等破解确实是一个不错的方法。

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1680元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	108元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角魔纹战甲保护壳	48元
总计：1841元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

介绍 PSP-2000售价依旧高涨，相信在节日期间，它的售价还会随着玩家购买力的加强有进一步的提高，不过需要注意的是目前市场上有很多商家在出售价格较低的PSP-2000，这部分机器大多为翻新机，基本是商家自己收来后对外观进行重新包装，将一些配件换掉，然后再以全新机的状态出售，玩家遇到价格较为低廉的主机时一定要注意，尽量不要购买，毕竟翻新的机器质量上没有任何保障。对于现在想买PSP-2000的玩家还是推荐到信誉好的大店铺去进行选购。另外最近市场上还有一批星战版的PSP-2000出售，有条件的玩家可以尝试选购，因为限定版的星战PSP主机是属于可破解PSP-2000的，目前的价格也较为合理，值得入手。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000主机（黑白银）	1620元
PSP-2000主机（彩色）	1680元
PSP-2000主机（电蓝色）	1580元
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	5元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
4GB高速组棒（3839MB）	48元
4GB高速MARK2组棒（3829MB）	58元
8GB超高速HG组棒（7688MB）	118元
8GB高速MARK2组棒（7773MB）	108元
16GB高速MARK2组棒（15GB）	460元
原装Sandisk 4GB TF卡(水货、工包)	80元
原装Sandisk 8GB TF卡(水货、工包)	140元
原装金士顿TF转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡	28元
银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡	60元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡	120元

DSL购机推荐套餐—NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1060元
烧录卡	R4 Ultra 标准版	48元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	58元
贴膜	组膜	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1199元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

介绍 DSL方面，神游版iDSL依旧是首选，毕竟大陆版的行货主机在价格和服务上比起不稳定的水货主机都有着不小的优势。烧录卡上则继续推崇标准版的R4 Ultra，老版R4曾作为一代国民烧录卡，其强大功能就不必过多介绍了。新版的R4 Ultra由R4原核心技术人员开发，内核更新和游戏兼容上都有所保证，价格也十分便宜，很适合入门玩家选购。存储卡方面，由于NDS游戏都并不是很大，所以2GB的容量足矣。目前DSL比起DSi的优势也就是行货主机和GBA扩展插槽了，其实从玩家的角度讲，现在购买DSL还是依然超值的。

主机及主要周边参考价格

iDSL主机（多色）	1060元
NDSi主机（黑白）	1460元
NDSL专用Hori贴膜	58元
NDSL专用卡登仕贴膜	38元
NDSi专用Hori贴膜	68元
AK2i（DSi）	198元
DSTT 简装版	32元
EZ5PLUS 清凉版	98元
EZ5PLUS 标准版	109元
EZVi（DSi）标准版	128元
M3DS Real 中文版	168元
R4 Ultra（原装）简装版	38元
R4 Ultra（原装）标准版	48元
R4 Ultra（原装）豪华版	68元
SC DSOne 中文版	158元
金士顿 1GB TF卡（行货）	38元
金士顿 2GB TF卡（行货）	58元
金士顿 4GB TF卡（行货）	108元
金士顿 8GB TF卡（行货）	188元

DSL购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1460元
烧录卡	EZVi	128元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	58元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜	68元
水晶壳	惟一DSi专用水晶壳	38元
总计：1752元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

介绍 随着NDSi烧录卡EZVi的问世，DSi主机的销售也开始步入了正轨，同时也因为烧录卡的发售（DSi的破解），NDSi在价格上有了小幅的微涨，但总体变动不是不大。



▲目前EZVi的包装已经被公布出来了。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360主机(港版，60GB)	2600元
电源	组装电源(220V直插)	120元
视频线	高仿VGA线	80元
记录卡	X360专用记录卡(256M)	60元
总计：2860元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

介绍 目前新版的X360双65nm主机已经到货了，所以现在也都推荐大家去选购双65nm的主机，一方面新版主机的GPU采用了65nm的工艺制作，能最大程度的避免主机发生三红，另一方面，双65nm的港版主机在价格上和单65nm的老版主机持平，十分值得选购，毕竟价格公道质量稳定的主机才应该是玩家首要考虑的购买对象。而荷包不足的玩家可以继续考虑购买单65nm的日本Arcade主机，不足2000元的价格使它成为最值得考虑的对象之一。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，Arcade）	1630元
X360主机（港版，20GB）	2380元
X360主机（港版，60GB）	2600元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
60GB硬盘套装	780元
原装无线手柄	340元
原装有线手柄	280元
原装VGA线	260元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装色差线	230元
高仿色差线	60元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元



PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2680元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计：2730元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3主机的售价在近半个月基本没有变化，显得十分稳定。不过在即将到来的节日期间，根据电子商品的规律，PS3应该会有小幅涨价的，如果想要入手的话，近期应该就是个合理的时机。其实PS3作为次世代机能最强的主机，不仅画面表现出色，它的多媒体功能也是十分强劲的，对于资金富裕的朋友买一台PS3回家享受蓝光电影的高清体验也应该也是节日期间不错的消遣方式之一。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，40GB）	2440元
PS3主机（港版，80GB）	2680元
PS3主机(港版，160GB限定版)	3580元
原装DS3无线振动手柄	360元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006）	920元
记录卡	组装16MB记录卡	80元
视频线	组装色差线	20元
总计：1020元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PS2主机（港版，90006）	920元
原装DS2振动手柄	110元
高仿DS2振动手柄	40元
原装8MB记录卡	110元
组装8MB记录卡	50元
组装16MB记录卡	80元

市场报价信息更新截至2008年12月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



尽管没有隐藏迷宫和二周目的设定，《最后的神迹》仍然给玩家留了很多挑战和研究的空间。单单是完成游戏中多如牛毛的委托，我们就可能要花掉近百小时的时间，佣兵和装备的收集也同样十分耐玩。为了拿到全部1000点成就、成为最后的神迹，大家带上自己的部队一起努力奋战吧！

THE LAST REMNANT

ラスト レムナント

研究中心 RESEARCH CENTER

文 九兵卫 美编 anubis

最后的神迹	Square Enix	角色扮演
X360 The Last Remnant		日版
2008年11月20日发售	1人	6800日元
无对应周边		对应15岁以上玩家

全工会任务一览

アスラム

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
めぐる日々のささやかなはじまり	酒馆	神秘的な女性	ディル高原剧情完成后	100G
武勇の夸り、信义という证	酒馆	エマ	剧情发展到进入"鹫の巢"之前	1500G、マノ・サリア
佣兵ボルソン	酒馆	ボルソン	完成剧情中的第一个委托	500G
アスラムの魔女	中央广场	魔女风の少女	完成"ブラックデール"剧情后	フレッシュオイル×3、羽虫の药酒×3
交易路を开拓せよ	酒馆	开拓精神あふれる商人	抵达"エリュシオン"后	ガスリン钢×6、铁矿石×4、ジャーナ合金×2、ルード・スプリガン×1
宿志を继ぐ者	酒馆	エミーを知るおばあさん	完成委托"英知の余韵"后	ターゲット(Quality)
マーシャルの石版	酒馆	マリーナの使いのアスラム兵	DISK2开始后	石版、ナムル・ニラム
远い日の约束	酒馆	ダヴィッド	DISK2出现圣平原后	阵卷・大魔阵
恶汉と光なき少女	酒馆	ロキ	DISK2抵达帝都后	断简・杀阵
终わりの先の变わることのないもの	酒馆	神秘的な女性	完成除该任务以外的所有委托	100万G、梦幻の封窩

セラパレス

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
その名はドリル	酒馆	新米カスタマイズ职人	和商店前的"カスタマイズ职人"交谈两次	1000G
セラパレスの魔女	グランツ通り	魔女风の少女	完成"アスラム"的魔女委托后	キュアリーフ×7、リラックスハーブ×7
野ばらは梦见て	酒馆	ニールセン男爵	チリー・モルグ剧情完成后	ガスリン铜、天然オイル、1000G
野ばら笑くころ	酒馆	ニールセン男爵	完成委托"野ばらは梦见て"和"ヌモール废坑"的剧情	2000G
魂一轮	酒馆	ラゴウ	完成"ヌモール废坑"的剧情后	5000G
ケイトとラゴウ	酒馆	ラゴウ	完成雇佣兵剧情	朱结晶，翠结晶，5000G
人の想い	酒馆	ハルコ	灵峰出现以后	—

ロイオティア

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
深渊への诱い	酒馆、ロイオティア城	ロイオティア兵（酒馆）、ブリアム（ロイオティア城）	抵达"ロイオティア"后至DISK1结束之前	マノリル・サリア
炎の乱	酒馆、ロイオティア城	ロイオティア兵（酒馆）、ブリアム（ロイオティア城）	完成委托"深渊への诱い"后至DISK1结束之前	ターケシェント、ヴァスピエ、マノリンエル、ピーヴァ・エサリア
漂泊びと	酒馆	おばあちゃんっ子な少女	完成"ヌモール废坑"的剧情后至DISK1结束之前	ヴァース・サリア
想いは巡る	酒馆	ラパス	"鹫の巢"的剧情出现以后	知の神石
绊は七色に辉いて	酒馆	シバリ	抵达"ロイオティア"后	マノリ・サリア
受け继ぐもの	酒馆	アーリン	DISK2开始之后	断简・幻雾结界
ロイオティアの魔女	バイオン区域杂货屋	魔女风の少女	完成"バルテロッサ"的魔女委托后	绯々色金×3

バルテロッサ

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
爱の为に钟は鸣る	酒馆	どこか气品のある男	抵达"バルテロッサ"后	爱の神石
爱よさらば	酒馆	パリス	完成"ヌモール废坑"的剧情后	3000G、皮の腕轮
爱はまた升る	酒馆	シャルロット	DISK2开始之后	ルード・ゴブリン、ルード・マーメイド、ルード・レプラホーン、ルード・トロール、20000G
声なき魂の言叶	酒馆	お化け嫌いの女术士	完成委托"爱の为に钟は鸣る"后	灵の神石
英雄と呼ばれた男	酒馆	考古学者	完成委托"声なき魂の言叶"后	2500G、决意の血判状、阵卷・ヴァンガード
千年の死斗	酒馆	阴谋论好きのクシティ	完成委托"声なき魂の言叶"后	ルード・エルフ、2000G
记忆を落とした男	酒馆	ヨルゲン	抵达"バルテロッサ"后	阵卷・ダブルインパクト
砂漠の传说	酒馆	伟そうな男	DISK2开始之后	断简・ドラグーンストライク、匠の技法・修练の卷
太古の血战	バルテロッサ城	参谋长	抵达"バルテロッサ"后至DISK1结束之前	20000G
砂尘に笑く花、废墟で鸣く小鸟	酒馆	はな	完成"ヌモール废坑"的剧情后至DISK1结束之前	2000G、アス・サリア、スノードロップ
激斗！银鹫团　第一话	酒馆	ケイドモン	ケイドモン加入佣兵	シャムシール、3000G
激斗！银鹫团　第二话	酒馆	ケイドモン	完成委托"激斗！银鹫团　第一话"后	ブレスレット(Fine)、8000G
激斗！银鹫团　最终话	酒馆	ケイドモン	完成委托"激斗！银鹫团　第二话"后	希望の魔除け、30000G
バルテロッサの魔女	商队の庭	魔女风の少女	完成"ゴール"的魔女委托后	朱神のブレスレット

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved./Unreal Engine,Copyright 1998–2008,Inc.All Rights Reserved

バアルーク

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
焦心苦虑	酒馆	ルチャウ	完成“ヌモール废坑”的剧情后至DISK1结束之前	30000G
負に傾くゲーム	酒馆	坚气に见えない男	完成“ヌモール废坑”的剧情后至DISK1结束之前	ヴァス・サリア
害虫驱除	酒馆	オーナー	DISK2开始之后	羽虫の抜け壳×1、10000G、断简・トリックスター
神と呼ばれしもの	酒馆	ホーワンゲール	灵峰剧情出现后	—
バアルークの魔女	グレンチェ地区	魔女风の少女	完成“メルフィナ”的魔女委托后	黄橙玉

エリュシオン圣都

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
ひみつの手纸	酒馆	暗い感じの男	抵达圣都后	翠绿玉
エリュシオンの魔女	ヘンドラー街	魔女风の少女	完成“セラパレス”的魔女委托后	メトネの爆药×4、光草×4
仕事の后には……	酒馆	白いソバニ	完成“ヌモール废坑”的剧情到DISK1结束前	シエン・サリア
ひねくれ屋デリアン	酒馆	デリアン	完成“鹫の巢”的战斗后	25G

メルフィナ

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
过去からの呼び声	酒馆	白いクシティ	抵达“メルフィナ”后至DISK1结束之前	2500G
破られた封印	メルフィナ城	ロベルト	抵达“メルフィナ”后至DISK1结束之前	蓝苍玉
消えた骑士たち	メルフィナ城	ロベルト	完成委托“破られた封印”至DISK1结束之前	4800G
苏る传说	メルフィナ城	ロベルト	完成“鹫の巢”的战斗后至DISK1结束之前	7000G
憎恶の果てに	酒馆	オフィリア	完成至少3个绿叶骑士团的委托后至DISK1结束之前	オフィリアの剑
秘药研究者助手见习い	酒馆	研究者风の男	DISK2开始之后	400G、800G、1600G、6000G、神秘の药
古道の探求者	酒馆	ウニベル	全据点战胜利以后	紫晶玉
ブラッディ・アリス	酒馆	ノーラ	完成“ケーニヒスドルフ”的剧情之后并雇佣ノーラ	レッドピアス、グリーンピアス、ブルーピアス、ホワイトピアス、12800G
メルフィナの魔女	翠青广场	魔女风の少女	完成“ロイオティア”的魔女委托后	荣光の杖
绊は虹色に辉いて	酒馆	バグズ	DISK2开始之后	マノリ・サリア

ゴール

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
猛者と勇者の决战场	酒馆	プロクター	抵达“ゴール”后	3000G、ケシエン・サリア、匠の技法・初心の卷
失くした欠片、假睡へ失せる	战人街	白いヤーマ	至DISK1结束之前	4000G、エン・サリヤ
ゴールの魔女	战人街	魔女风の少女	完成“ナーガプール”的魔女委托后	羽のアミュレット
幻惑の门と冥胎の剑	酒馆、ゴール城	ゴールの使い（酒馆）、ゴール公（ゴール城）	逐个完成据点战后分别与ゴール公交谈	战罠の调合书、ゴールギルド・古城の指轮解放

龙城ナーガプール

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
英知の余韵	酒馆	古风な女	在龙城与戴维德会合后（DISK1终盘）	誓いの血判状、阵卷・クイーンズウォーダー
星海の巫女	酒馆	星海の祭り准备委员	完成“クローキグ湿原”的剧情之后	ジャベリン、5000G
星海の祭り	酒馆	星海の祭り准备委员	完成“フォーン海岸”剧情之后	苍结晶、白结晶、5000G
ナーガプールの魔女	フリュッセ大通り	魔女风の少女	完成圣都的魔女委托后至DISK1结束	イオスの水×6、スズネの种子×3、若芽×3
暗跃の暗ブローカー	酒馆	オズワルド	DISK2开始之后	リネンベルト、5000G
未确认飞行物体！？	酒馆	イエーガー	据点战全部胜利并完成委托“暗跃の暗ブローカー”以及“マーシャルの石版”后	ロブオーメン、圣铁、10000G

帝都ウンデルバルト

任务名称	接受地点	委托人	时期要求	报酬
历史のほとりにて	酒馆	グレウス	完成圣平原的剧情后并雇佣グレウス	阵卷・スネークバイト、魔片の调合书、フィンスターニス、源地の枪、阵卷・スピアヘッド
ウンデルバルトの魔女	ゲビューラ街	魔女风の少女	完成“ゴール”的魔女委托之后	幻骸のリング

特殊地点进入方法



只玩游戏的主线剧情，我们则会错过本作中的很多迷宫甚至包括城市，所以要想踏遍每一个地点，我们就要另寻途径。这里给出的游戏中所有特殊地点的进入方法，大部分需要通过接受委托来开启。触发新的城市后再次进入时可以从世界地图选择，迷宫的特殊区域则要绕道相连场景才能进入。另外，有些地点只能进入一次，需要收集的东西千万不要遗漏了。

城市	
名称	出现条件
パルテロッサ	从南西公路走出地图
ロイオティア	从“ラーバフェンダ”南部走出地图
バアルーク	从“ディヴァインディヴァイド”溪谷西部走出地图
メルフィナ	从“クローキグ湿原”东北部走出地图

只可进入一次的区域	
名称	出现条件
火蜥蜴の腹	接受委托“太古の血战”
火蜥蜴の尾	接受委托“害虫驱除”
火蜥蜴の舌	接受委托“爱はまた升る”

迷宫	
名称	出现条件
ロベリア废城 回廊层	接受委托“武勇の夸り、信义という证”
南西公路	接受委托“ひみつの手纸”
ガスリン洞窟 诱いの涸川	接受委托“开拓精神あふれる商人”
大砂海	从“ガスリン洞窟 诱いの涸川”走出地图
ガスリン洞窟・叹きの产道	接受委托“野ばら笑くころ”
ムジカヒド城	接受委托“爱の为に钟は鸣る”
チリー・モルグ 西部区画	接受委托“过去からの呼び声”
チリー・モルグ 最终处理区画	从“チリー・モルグ 西部区画”走出地图
ムジカヒド城 凤鸣の区画	接受委托“砂尘に笑く花、废墟で鸣く小鸟”
大空洞	接受委托“爱よさらば”
イバルロックの巢	接受委托“秘药研究助手见习い”
アビークリフ	接受委托“英知の余韵”
ディヴァインディヴァイド溪谷	从“大砂海 热砂の釜”右边走出地图
ラーバフェンダ	从“大砂海 热砂の釜”左边离开地图
ベルシュパルテレ	完成“ヌモール废坑”剧情后前往圣都与酒馆中的老板对话
クローキグ湿原	从“ベルシュパルテレ”东南走出地图
ブラックデール 新洞口	接受委托“失くした欠片、假睡へ失せる”或者在出现灵峰后与“ゴール”酒馆前的警备兵对话
フラウマローの塔	接受委托“砂漠の传说”
超古代遗迹	XBOX LIVE下载包内容
ジーベンビュール 第一の道	与“セラパレス”工会中“历战の佣兵クシティ”对话
ジーベンビュール 第二の道	与“アスラム”的“クラージェ区”中的“物知りヤーマ”对话
ジーベンビュール 第三の道	与帝都工会中的“气になるクシティ”对话
ジーベンビュール 第四の道	与“メルフィナ”工会的老板对话或者接受委托“消えた骑士たち”
ジーベンビュール 第五の道	与“ロイオティア”工会的老板对话或者接受委托“消えた骑士たち”

最后的成就 1

上期的攻略中给大家介绍了游戏中600点普通成就的拿法。这期补充一下最后的两个。其中之一是当完成所有委托之后去阿斯拉姆的酒馆与“神秘的な女性”对话接受最后一个委托，完成后就会解开200点的成就“THE LAST MOMENT”。

全佣兵一览

队伍编成是本作最大的乐趣之一，除了主线剧情中的角色以外，游戏还为我们准备了大量的佣兵角色。这些佣兵的能力都要比普通阿斯拉姆的战士要强上很多，不但角色的形象各异，战斗中的特性也互有所长。为了进一步增加佣兵角色的分量，游戏中的部分佣兵还会有自己的专属剧情（解雇后不影响剧情完成度），这里就不一一给予介绍。有点遗憾的是，由于队长角色的数量限制，游戏的佣兵并不能同时上场太多，这会给追求育成与培养的玩家带来点小麻烦。



DISK1

姓名	HP	AP	回复AP	腕力	智力	敏捷	能力	雇佣工会所在地	费用	要求
オイアクス	272	22	5	26	15	15	应援23	アスラム	700G	完成“ディア高原”的剧情后
マクレディ	284	21	5	17	26	18	大食い22	アスラム	700G	完成“ディア高原”的剧情后
ボルソン	390	33	8	27	16	16	ガンバリ屋15	アスラム	1500G	完成委托“佣兵ボルソン”
サンディ	249	29	6	26	16	19	人情16	セラパレス	800G	进入“セラパレス”后
セメレー	326	30	7	29	18	18	腕つぶし17	セラパレス	800G	进入“セラパレス”后
シーマ	289	28	7	16	22	17	器用贫乏16	アスラム	800G	从“ブラックデール”返回“アスラム”之前
ロキ	362	31	7	26	25	19	献身24	アスラム	2800G	完成“ブラックデール”剧情
ブルミア	255	21	5	29	16	20	柔软さ19	アスラム	1400G	完成“ブラックデール”剧情
キース	317	30	7	23	16	15	意思力22	セラパレス	800G	完成“ブラックデール”剧情
レベッカ	305	29	6	18	28	14	气力17	セラパレス	800G	完成“ブラックデール”剧情
ラゴウ	379	48	9	21	36	21	不运25	セラパレス	–	完成委托“魂一轮”
シェパード	335	33	8	20	27	19	领导力23	圣都エリュシオン	1400G	进入圣都后
ベロニカ	277	30	7	30	17	16	自信26	圣都エリュシオン	3500G	完成“チリー・モルグクリア”的剧情后
ケイドモン	415	35	7	36	24	21	自立心27	バルテロッサ	19800G	进入“バルテロッサ”后
マーティー	298	21	5	30	21	17	不要命22	アスラム	1680G	“チリー・モルグ”出现后
ノーラ	398	31	6	31	32	24	猪突猛进21	アスラム	9800G	“チリー・モルグ”出现后
バネース	267	41	8	18	35	19	逆切れ19	アスラム	7200G	“チリー・モルグ”出现后
フェイ	365	32	7	29	17	18	见荣19	セラパレス	5600G	“チリー・モルグ”出现后
プロクリス	290	23	6	15	28	18	读解力22	圣都エリュシオン	1680G	“チリー・モルグ”出现后
ヘミテーア	337	39	7	19	35	21	直感22	アスラム	13200G	“勇士の城壁”出现后
リップ	335	39	7	29	16	18	疑心暗鬼20	バルテネス	7000G	“勇士の城壁”出现后
メガレウス	342	35	6	27	42	17	慈悲20	龙城ナーガプール	9200G	进入龙城后
カムペ	475	46	8	36	21	22	力26	龙城ナーガプール	10800G	进入“アクアラム”后
タッカート	348	35	6	25	34	17	运33	バルテロッサ	11000G	DISK2开始后
アイトネー	477	41	8	35	32	21	トリッキー24	バルテロッサ	12800G	进入“アクアラム”后
アカコス	311	30	6	33	19	18	信赖29	メルフィナ	13200G	进入“メルフィナ”后
ミューケナイア	383	39	8	40	25	19	アタッカー25	メルフィナ	9200G	“鹫の巣”出现后
バグシー	506	48	8	39	22	18	卑怯24	メルフィナ	10800G	DISK2开始后
デリアン	564	47	8	41	27	17	魅力36	圣都エリュシオン	17000G	完成委托“ひねくれものデリアン”
ウェスタ	368	29	6	29	17	17	なまけもの17	ロイオティア	2800G	进入“ロイオティア”后
バレンタイン	296	28	6	21	29	15	おせっかい28	ロイオティア	3500G	进入“ロイオティア”后
マクニール	374	29	6	19	31	18	听觉19	ロイオティア	5600G	进入“ロイオティア”后
マダックス	471	47	9	19	37	19	自尊心25	ロイオティア	7000G	完成委托“绊は七色に辉いて”
バイオレット	322	31	7	33	22	17	おとな19	セラパレス	16000G	完成委托“野ばらは梦见て”
ロベルト	611	58	11	40	20	17	义理23	メルフィナ	17200G	完成委托“苏る传说”
グレウス	518	39	6	35	24	18	杀气25	龙城ナーガプール	–	完成委托“英知の余韵”
ネオ	559	52	10	38	27	17	思いやり30	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ヴィナリー	630	50	10	32	28	18	学力15	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ルッコラ	451	57	10	27	41	20	おもしろさ23	メルフィナ	9200G	完成委托“苏る传说”
ルチャウ	427	39	7	22	36	20	やる气23	バアルーク	13000G	完成委托“焦心苦虑”
ゲイオウ	635	44	8	48	27	21	一匹狼29	バアルーク	33000G	进入“アクアラム”后
ヨルゲン	446	32	8	25	19	22	任性20	バルテロッサ	5000G	完成委托“记忆を落とした男”
	389	33	8	29	26	21	任性17			
	332	27	5	31	16	20	任性19			
	349	31	7	29	25	21	任性28			
	494	34	6	28	20	18	任性20			
	326	33	7	32	23	25	任性13			
	377	33	7	30	28	20	任性14			

DISK2

姓名	HP	AP	回复AP	腕力	智力	敏捷	能力	雇佣工会所在地	费用	要求
デミー	449	39	6	37	23	17	ラーニング34	アスラム	12300G	DISK2开始后
ゾレアン	526	74	12	35	53	20	人气44	バルテロッサ	57200G	完成委托“宿志を继ぐ者”
ガブリエル	440	40	8	31	18	20	情热17	セラパレス	5000G	DISK2开始后
シェリル	563	61	11	31	43	21	のんき32	龙城ナーガプール	21300G	完成委托“星海の祭り”
イエーガー	1187	93	11	55	35	22	斗争心30	–	65535G	D完成委托“宿志を继ぐ者”前往“アスラム”的“クラージェ区”在工会“迷宫の指轮”雇佣
ウニベル	891	81	13	35	61	27	发想力37	–	–	完成委托“古道の探求者”
ルチウス	804	109	18	56	78	25	感应力37	メルフィナ	140000G	完成委托“焦心苦虑”
キルネア	693	69	11	42	60	27	おてんば39	圣都エリュシオン	26600G	完成全部魔女委托
アーリン	653	48	8	54	22	26	わがまま22	ロイオティア	48000G	完成委托“受け继ぐもの”
パリス	674	52	10	48	30	22	自尊心25	ロイオティア	21300G	完成“ケーニヒスドルフ”的剧情
ハルコ	630	87	13	31	69	21	精神力37	圣都エリュシオン	–	完成委托“人の想い”
ホーワンゲール	633	81	12	67	77	33	勇者33	バアルーク	82000G	完成委托“神と呼ばれしもの”
ケイト	527	66	10	30	47	18	机转31	セラパレス	21300G	完成委托“ケイトとラゴウ”
シバリ	1113	83	12	59	39	25	ロマン31	ゴール	31000G	完成委托“幻惑の门と冥胎の剑”
ゴール公	1065	80	12	64	39	20	统率力31	ゴール	26600G	完成委托“幻惑の门と冥胎の剑”

最后的成就 2

解开游戏中的最后一个成就需要完成前面提到的“THE LAST MOMENT”的成就内容，之后再去最终迷宫挑战最终BOSS，霸王就会解放其真正的实力，将他打倒我们便可以完成最后200点的成就“THE LAST REMNANT”。

UCG玩家魔鬼词典

2008版

THE DEVIL'S DICTIONARY FOR GAMERS 2008 EDITION

从PS2独占鳌头的上世代到这个“三驾马车”并行的次世代，除了游戏机之外，最大的变化就发生在玩家们的交流方式上。高度普及的网络成为了玩家们生活的重要空间，正所谓“有人的地方就有江湖”，有江湖的地方自然少不了江湖的“暗语”，而风云变幻的2008年可谓事件不断、新词频出。在这个岁末年关，UCG编辑部临时组成了一个《玩家魔鬼词典》编纂委员会，为大家献上这本词典，其中收录玩家专用词条49项，供大家拾遗补缺，温故知新。

统筹 丁丁　协力 UCG众编辑　美编 心の永恒　插画 阳光成员 小月生子

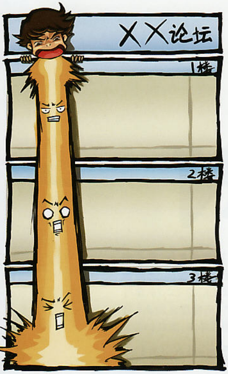
A

暗荣 [àn róng] 重复利用（《无双大蛇》）、翻炒冷饭（PSP移植系列）、劣化移植（《真・三国无双5 特别版》）、滥竽充数（《雀・三国无双》等大量劣质作品）……这些都是光荣的惯用手段，终于，便是最铁杆的玩家也受不了啦，因此亲切地把光荣改称为暗荣。

爱好者 [ài hào zhě]
与X青、X饭相比更为中性的词语，指对某种主机或某款游戏有爱的人士。

B

BAN 机 微软宣布家用游戏机反盗版措施跨入次世代的代表作。显然次世代游戏机的到来并不仅仅意味着玩家的视觉享受全面升级，也意味着游戏厂商对用户控制权的全面升级。BAN机以突然袭击这样“特别”的方式捍卫了X360正版用户的权益（禁止了盗版改机玩家上Xbox LIVE），不过也让不少正版玩家叫苦不迭（同样有正版用户被BAN机措施误杀）。由于被BAN的用户从此无法再享受Xbox LIVE的网络服务，等于损失了上网更新以及在线联机游戏的功能，也就衍生了类似于“X180”这样的特殊的称谓。



▲地图炮

C

车枪球 [chē qiāng qiú]
美式游戏的概括性代名词，其中暗含习惯东方细腻风格的玩家对于老美玩家粗糙单调游戏品味的讽刺。该词汇在次世代呼声渐高的时代背景是，日本游戏厂商的倒下去和欧美游戏厂商的站起来。

成就饭 / 奖杯迷 [chéng jiù fàn / jiǎng bēi mí]
成就系统和奖杯系统为微软和索尼两家公司明面上支持防止沉迷、健康游戏理念，背地里却偷偷搞出来专为玩家下套的特殊奖励机制。而成就饭和奖杯迷则属于对此类机制毫无免疫力的特殊人群。临床症状表现为听到解开成就 / 得到奖杯的声音就浑身说不出的舒坦、会为成就 / 奖杯而反复对游戏进行地毯式的搜查、会为成就 / 奖杯而慷慨购入不感兴趣的游戏、频繁上相关网站查看全球成就 / 奖杯 TOP10 排名，并梦想有一天自己能跻身其中。他们的信条是“无成就 / 奖杯、毋宁死！”

D

大嘴制作人 [dà zuǐ zhì zuò rén]


▲从左至右为：《战争机器》制作人 Cliff B、《忍者龙剑传》制作人坂垣伴信、《战神》制作人 David Jaffe。

21 世纪最宝贵的是什么？是人气！像好莱坞的名导一样，大嘴制作人是制作人明星制的必然产物。显然一些制作人也深谙炒作之道，这类制作人需要有足够的才气（至少看上去有），NB 的作品做靠山，丰富的粗口词汇储备，以及敢于以坚定的语气，座右铭式的经典句式“指点”别人作品的勇气，以方便媒体引用或制作标题。在游戏业界以坂大嘴（坂垣伴信）、戴大嘴（David Jaffe）和克大嘴（Cliff B）为中坚力量，这些大嘴制作人有着同一个信条——剽悍的人生不需要解释。



▲复刻

地图炮 [dì tú pào] 《机战》中有一种武器能够同时攻击地图上的复数敌人，被称为地图炮。现在的地图炮指的是在论坛上同时攻击大范围人群的行为或语言，如“玩PS3的都是傻X”、“脑子进水了才玩这个游戏”等等。

毒瘤 [dú liú] 也称业界毒瘤。草根核心玩家们大局观的集中表现，爱之深责之切，上升到游戏产业的高度对一些游戏厂商商业路线的批判用语。目前已被列入毒瘤清单的有复刻游戏成性的SE以及积极开发非玩家用户市场的任天堂。显然毒瘤的作用不是个体性的，它们的可怕性在于感染力极强，有向整个业界蔓延的趋势。

动漫改编 [dòng màn gǎi biān]
从年初开始，各个平台上的动漫改编游戏就一直在不停地出。虽然大家明知这是厂商充分获取品牌价值的手段，但是冲着一些名作动画，该玩的还是要玩的。好在现在动漫改编游戏的素质已经比以往有了很大的提高。

DLC Download Content（下载内容）的缩写，除了针对游戏运行等方面的补丁外，丰富的追加要素也是玩家能在游戏中投入更多时间的主要因素。

F

复刻 [fù kè] 一种经常受到赞扬与关注的游戏挖坟行为，厂商需要它的稳定销量，玩家需要花第二遍甚至三遍的钱买回当年的感动，双赢，输的只有原创。



▲合并

G

果然棒[guǒránbàng]

适用于"真的很棒"、"其实很差"两种截然相反的语境，可用于一切与游戏相关的事物。最早起源于台湾论坛，是PS3支持者间流行的口号，必见于PS3的利好消息之中。随着次世代大战的白热化以及PS3渐显劣势，PS3的反对者也开始引用这句话表达讽刺的意思。传到大陆后则主要是以正面意思居多，且适用范围渐渐扩大至PS3以外，更有有心人制作各种图片充当论坛签名图和QQ表情。



H

汉化组[hànhuàzǔ]

有中国特色的外国游戏本地化组织，有着游戏爱好者和传播者的双重身分。今年以来这一类型的民间组织正随着商业力量的介入，开始有体系化、泛商业化倾向。它在为玩家们带来熟悉的语言环境的同时，也有少许"加料"的行为，曾遭到不少玩家的抵制。

合并[hébìng]

就好像是预见到了现在的这场经济寒冬，2008年的游戏厂商们开始扎堆地抱团取暖。从欧美到日本，从年中的Activision Blizzard到年尾的Tecmo与光荣，建大公司、做大游戏显然成为了众多厂商在次世代的求生之道。这一现象也成为了游戏产业逐渐进入高投入、高风险、高回报阶段的有力注脚。

海龙[hǎilóng]

这是一种在东京游戏展之后人气急升的野生物种。大有取代轰龙和迅龙，成为猎人们谈论最多的关键词的趋势。它拥有庞大的身躯和足以摧毁一切的恐怖力量，它是海洋中的王者。但是覆盖在海龙全身可以在短时间内放射高压电流的鳞片使其成为了偷猎者们的最爱，这些鳞片不仅能够在黑市上卖得高价，而且还是打造优良装备的珍贵素材。于是，海洋中原有的平静被打破，传说中恐怖的猎人们将他们的据点再次转移到孤岛。这群被称之为猎人的人群劣迹斑斑，世界环保组织曾经试图举证他们破坏雪山、树海和密林等地区的生态平衡，但都以失败告终，目前又有大批环保支援者自发组织起了"保护海龙、还我海洋"的游行活动来抗议猎人们惨无人道的猎杀活动。

很X很XX

游戏论坛的经典句式，继年初的"很黄很暴力"事件将此句式一炮打响之后，年中的"很傻很天真"事件再次让"很X很XX"火了起来。该句式朗朗上口、易学易用，不过需要注意的是，它通常被用于反语当中，在赞扬的表面之下有着讥讽的味道。该句式的经典用法是"很好很强大"，几乎可以说是玩家们口头的百搭词汇。

J

鸡腿 & 按摩棒 [jītuǐ/ànmóbàng]

这两个本不起眼的词汇之所以能够得以在固定群体内迅速流行起来，显然是托任天堂异质产品Wii能够大卖的福。何为"鸡腿"？双节棍遥控器之双节棍手柄是也！明白了吗？嗯，运用排除法，同理可证名"Wii遥控器=按摩棒"这一表达式是成立的。要知道，"一手握鸡腿、另一手捏按摩棒"的游戏方式在现如今已经成为流行趋势。从终日宅在卧室中的游戏老鸟到连《俄罗斯方块》都不知为何物的家庭主妇都开始借助于任天堂的这套新玩意儿体验起前所未有的另类游戏感受了。如果你还没来得及赶上这股健身潮流，那可真的需要回火星大学重新进修了。

救我[jiùwǒ]

这里的"救我"二字并不全部是求救的意思，而是玩家在表示无奈时的一种宣泄，"XX"可以替换成任何目前正流行的人名、物名或游戏名称，比如"神机救我"。

井喷[jǐngpēn]

对于绝大多数没有亲眼见过石油钻井平台的人来说，"井喷"这个词通常都是在新闻报道中出现的。当这两个方块汉字从从事现场采访的新闻记者们口中蹦出来的时候，往往意味着在某地又发现并正在开采储量超过千万吨的大油气田。可以想像，这样一个词汇出现在电子游戏领域中时将会起到的作用。例如，我们经常可以在某些游戏论坛中看到网友对某款热卖游戏发出的感叹："《XXX》井喷了，首周销量居然超过了50万份！"那么接下来你很有可能还可以看到前面提到的另外一则词汇："XX果然棒！"

L

雷[léi]

原指自然现象或是军事用的爆炸性武器，不过在网络潮人们的二次创作之后，"雷"有着更具内涵和更为广泛的用法，是继酷、猥琐(贱)之后，网络文化中又一重要名词。我们常说的"太雷了！"、"我被你雷得外焦里嫩！"中的"雷"字，指的是当看到怪异的、匪夷所思的、自己无法接受的东西时的不适感，其状态与原意有相近之处，就像突然间听到惊雷、被雷击或是踩到地雷时的感觉；至于"雷人"，是指那些故意用一些奇怪和反常的举动制造这种不适感的人群或组织。对于玩家来说，"雷游戏"的评价标准更为宽泛，虽然这些游戏会给我们带来失望与麻烦，但往往也伴随着欢乐。



▲鸡腿和按摩棒

硫酸脸[liúsuānliǎn]

满脸痘痘的前 Tecmo 制作人板垣伴信得罪的业内人士不少，得罪的玩家更多，因此有人根据其面部特征起了这么一个外号。不过随着此君制作的佳作日益增多，再加上自己也反出 Tecmo，现在很多玩家说起“硫酸脸”时，已经丝毫没有侮辱和看不起的意思了。

M

媒体评分汇总[méitǐpíngfēnhuìzǒng]

现代人类数字崇拜的另一种表现，这种兼具学术研讨和娱乐双重属性的玩家群体活动通常发生在网络论坛中，每逢大作发售则会频繁举办。该活动的目的在于将不同国家、不同媒体针对同一款游戏的评分进行横向比较，以试图找出被隐藏在游戏交换价值背后的真正价值。这种活动通常会引起广泛的争议，很难得出一致的结论，有时也会牵扯到媒体诚信度等社会话题，但却令参与者乐此不疲。值得一提的是该项活动的另一项副产品是产生了”高分信媒体、低分信自己“的游戏评价原则。

模拟地球[mónǐdìqiú]

PS3 公布初期官方形容机能强大的说辞，后被反索尼人士用来讽刺索尼的忽悠，但随着时间的流逝该词的词性也发生变化，开始被 PS3 玩家拿来称赞自己主机的机能之用。尽管现在 PS3 上带有的 Life with PlayStation 服务以来自美国国家宇航局提供的卫星航拍照片等真实数据为基础，借助 3D 动画技术即时生成的地球表现效果已经达到照片级水准。但我们还是奉劝索尼一定要分清模拟地球和模拟地球仪之间的区别。



■模拟地球

猫车[māochē]

《怪物猎人》世界中的一种交通工具，相当于人类世界中的人力车，不过只是将人力换成了“猫力”，起初猫车多用作送醉汉回家，但后来由于猎人工会的壮大而频繁出现在战场上抢救体力不支的猎人，战斗结束后会在猎人的酬劳中抽成以作车费，由于猫族坚持“事不过二”的原则，所以同一次任务中最多为猎人出两次车。据说，目前它们正在向猎人工会提出申诉，要求向因为任务失败而拒付车费的猎人讨要薪金。经常乘坐猫车观光的猎人大多数为新手，但也会有个别捣乱分子在团队合作时故意乘坐猫车而使任务失败，这种猎人通常被称作“死神”。

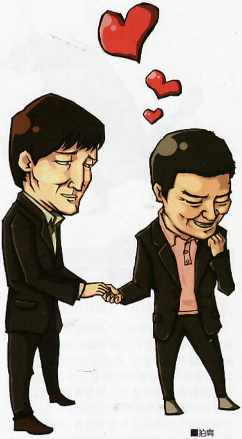
P

拍肩[pāijiān]

当之无愧的年度暧昧词汇。今年的E3游戏展上SE社长河田洋一在演示完了自己的游戏之后离开，却又意外返场，并拍了拍微软方主持Don mattrick的肩膀，表示还有一段演示要放，随后就是现在已经众人皆知的《最终幻想XIII》宣传片，标志着该作正式跨平台。之后挂着笑容的河田洋一“拍肩”这一举动就一炮而红，不管是视频还是照片都在玩家间引起热烈讨论。可以说这一拍，拍出了无数微软用户的意外惊喜，也拍出了无数索尼用户的郁闷之情。

屏摄[píngshè]

后现代摄影作品种类中的一朵奇葩，兼具实用性和艺术性。往往以粗颗粒、失真、偏色、有反光为主要艺术风格。该流派缘起于次世代之后，由于普通的电视卡截图已经不能反映出高清主机的图像素质，于是使用照相机、摄像头或手机直接拍摄电视机游戏图像的“截图”手段开始在玩家中流行起来。大多数屏摄作品被各个主机阵营的玩家拿来争辩哪部主机的画面更好，多被误写为“屏射”。通常这一类作品需要观赏者发动“写轮眼”等特殊技能方能理解其中真意。



■拍肩

Q

秋耕[qiūgēng]

又名秋更，只有玩家才懂的暗语。并非指传统的农务活动，而是全球X360机主们每年都会期待的一项大型仪式，类似于中国的传统节日春节，是除旧迎新的日子，代表着X360主机新的开始，也会为X360带来新的面貌。你可以把它理解为大型的“升级”（参照升级词条）。不过就像过年一样，带来的往往也不只是快乐，可能还有少许的不适。特别需要注意的是，对于改机的用户来说，想要在线秋耕可能还得冒着主机被BAN的巨大风险。

R

软饭[ruǎnfàn]

和中文俗语中的“软饭”不是同义词。这一群体是绝对的次世代产物，他们是应运而生于这个多游戏平台健康发展时代的弄潮儿。作为微软公司X360主机的拥护者，通常秉承实用主义原则，“只选对的、不选贵的”是他们的座右铭。用最小的代价玩到最多的游戏是这一群体引以为傲的地方。尽管如此也有一些软饭们有自己的烦恼，比如BAN机和一种被称为“三红”的X360主机疑似先天缺陷的病症都是这一群体经常进行内部交流的话题。但据观

察一部分软饭在外界谈论这些话题的时候，会呈现攻击状态和回避状态。同样需要注意的是该词条也绝不等同于所有Xbox系游戏机用户。

任饭[rènfàn]

在上世纪80年代末至90年代初曾经有一个时期，电视游戏玩家都是任饭。不过实际上任饭的提法直到次世代才开始出现。现在这是对一个比较两极化的游戏群体的统称。其中既包括游戏年龄久远、伴随外籍水管工马里奥一同长大的玩家，也包括喜欢轻松休闲游戏的新生代玩家。通常情况下任饭都没有攻击性，对于任天堂公司出品的游戏产品有着高度的认同感。这一群体通常对于游戏的画面质量敏感度不高、但对于一种被称为“游戏性”的抽象词汇有说不清道不明的好感，往往也因此而遭到索青和软饭的揶揄和讽刺。

S

三红[sānhóng]

微软公司于次时代初期仓促之中推出的一种人人有机会，且颇具形式美感的百万人酬宾大抽奖活动。让X360玩家的每一次开机过程都成为一次令人难忘的冒险经历。不过根据自2005年以来的长期媒体调研，中奖者往往会出现种种不适的症状，比如头晕、胸闷、双目呆滞等。而中奖者也普遍反映会在一段时间内这对生活造成了不小的影响。据可靠的内部消息表示，微软正在不断地通过修改X360的内部抽奖程序而调低中奖率，期望中奖的玩家最好不要错过先到先得的好机会。该词条也具有动词属性，通常被用作玩家间的问候语使用，比如“今天你三红了没有？”



■三红

三坟[sānfén]

古代汉语中伏羲、神农、黄帝之坟，谓之三坟。但在次世代玩家口中的“三坟”，显然是形式上模仿“三红”出现的衍生词汇。言简意赅，表示“第三方的坟墓”，是一部分激进玩家对于任天堂次世代表现的有力声诉。尽管Wii主机在全球的销量势如破竹，而且借助任天堂独特的战略已然称为老少咸宜、居家必备的电器产品。但走红的总是任天堂公司自家的游戏，大多数的第三方厂商游戏均品质不稳、销量低迷。不过近日任天堂社长雷吉对此有不同看法，他认为不是任天堂主观上要三坟，实在是第三方客观上”不开窍“。

神机[shénjī]

玩家对于PS3的爱称。对于一台机能强大到能够模拟地球的游戏机，除了“神机”，还有哪个词汇配得上它？当索尼抛出“模拟地球”这个概念时，所有玩家都被惊得目瞪口呆，待看过2005年E3展上那些亦幻亦真的PS3游戏宣传影像之后，所有玩家都只有顶礼膜拜的份儿。尽管目前PS3连PS2都不能模拟了，不过在音乐播放界面里已经成功地走出了模拟地球的第一步。

升级[shēngjí]

它并不是指扑克牌的一种玩法。而是次世代游戏机的专属数字游戏，该游戏的进行频率不固定，通常可见的改变只是版本号小数点后两位的数字发生轻微变化，主机厂商借此来偷偷掩盖自身产品中存在的漏洞，但往往也带来新的漏洞，甚至有可能直接使某些主机“变砖”。这个游戏的另一个意义在厂商可以将玩家置于自己的掌控之下。若干年后的PS2，除了一代家用游戏机的霸主之外，或许还将有一层新的纪念意义。它代表着最后一代不依靠网络生存的家用游戏机。

双65纳米

将X360的主机CPU和GPU都更换为采用65纳米技术的芯片，在降低发热量的同时据说还能彻底杜绝“三红”，所以这也成为了国内玩家选择X360的全新标准。

山寨游戏机[shānzhàiyóuxìjī]

忽如一夜春风来、千山万寨遍地开，而在家用机领域任天堂的体感操作显然为众多的国内山寨厂带来了新的经济增长点。“XX棒”以及变着法靠谐音和Wii套着近乎的诸多模仿产品也成为了山寨游戏机的绝对主力军。当然街头巷尾以及小学门口的各种疑似“次世代”的山寨游戏机们也不断地为玩家们带来种种“惊喜”和笑料。山寨游戏机们用他们低成本、平民化以及“敢把原厂拉下马”的娱乐改装精神不断地冲击着玩家们的心理底线。今年的12月3日央视《新闻联播》对这股“山寨文化”进行的特别报道也为山寨机的流行史添上了浓重的一笔。



索青[suǒqīng]

又称索饭，词源可能来自于“愤青”。一个成分复杂、自我认定注重品质、有腔调有梦想的青年群体。很可能从PS时代就有所萌芽，到PS3时代正式成形，开始只是对于索尼公司生产的家用游戏主机有近乎偏执的热爱，后来发现这种爱逐渐蔓延到几乎所有的索尼产品上。最新的研究表明这一群体通常对于黑色的工业设计和蓝色的光线有极低的抵抗力，而且通常对于一种叫做“钱”的物质比较不敏感。值得注意的是，在一小部分比较“狂热”的索青面前批评索尼公司的一切以及提到“FF XIII”这个字符串都可能会导致不可预知的结果，我们非常诚恳地劝诫您为了世界的和平请不要试着这么做。注意，该词条绝不等于PS系游戏主机用户。

索黑[suǒhēi]

和颜色无关，而是作为索青的假想敌存在的一种非实体人类群体。这一命名同样诞生于次世代时期，经过长期的观察和研究我们仍然很难认定这一群体成员的一致性特征。不过在参考了索青群体对于索黑的判定标准后，我们大致可以得出这样的结论，如果您比较频繁地传播对于索尼公司不利的消息，或使用比较隐晦的词语表达对于索尼公司游戏机以及独占游戏的负面情绪，基本上可以认定您是索黑。索黑通常还会被同“软饭”这样的群体相提并论。还有一项令人吃惊的发现就是，很可能一些“狂热”的索青在经历了对于索尼公司的极度失望之后，也会转职为“索黑”。

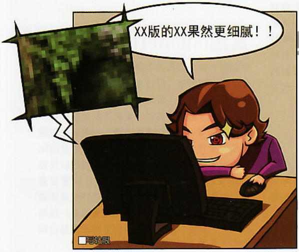
Show Girl 美女带动经济，不过最近的形势往往是游戏抛开了美女奋力向前，SE就在今年的东京游戏展上放弃了Showgirl，转而请来大批Show大叔，这也是游戏产业日益成熟的表现。

T

套装[tàozhuāng] 让无数男性玩家体验到女性买化妆品时的心情。套装中总有那么一些鸡肋，总有那么一点优惠，或许买过之后还有一些后悔。前几年似乎只有一些超大作才会在发售时卖同捆的套装主机，但是今年不一样了。主机套装多如牛毛，即使再有爱的玩家在面对这么多选择时，也要摸摸自己的钱包三思而后行了。

偷跑[tōupǎo] 2008年对于游戏公司来说跑赢CPI不是问题，跑得过盗版才是真正的赢家。正版游戏上市前也需要兵马未动，粮草先行。可惜厂商的正版偷跑往往也容易给盗版组织带来更多的机会。这就是马克思《资本论》在游戏业的现实投射：游戏盗版组织为了提前发售日一天得到数据就会铤而走险，能提前三天得到数据就敢践踏人间一切法律，可以提前一周得到数据就敢冒上绞刑架的危险。这一年中《横行霸道Ⅳ》、《战争机器2》等大作领衔的盗版集体偷跑已经成了游戏厂商的噩梦、保安公司的尴尬和一部分玩家们的福音。偷跑尽管可以带来品尝禁果的刺激，也会腐蚀业界的根基。

替身[tìshēn] 英文avatar，就像股市中的纳米概念股一样，不管人们知不知道纳米究竟是个什么东西，但只要和新技术沾边总是被给予无限的希望。而替身就是今年被游戏业界热“抄”的概念股，不管你在现实中是什么样，至少现在你可以选择自己在游戏机的网上社区里会是什么样。尽管在Wii中、或是在新版的X360系统里你的替身仍然走Q版的亲民风格，但在年末登场的PS Home中，玩家的替身将会前所未有的有真实感。游戏机曾经只能靠游戏为玩家造梦，现在主机大佬们更倾向于用社区直接为玩家们造梦，一个有关虚拟现实的梦。



写轮眼



Show Girl

W

五元党[wǔyuándǎng]

又称五元饭，因为目前市面上主流家用机D版游戏都以5块起跳，于是五元党就成了一部分花大价钱消费正版的玩家对于盗版游戏玩家的蔑称。尽管站在道德高地上的正版玩家显得理直气壮。但五元饭们显然有着更深厚的群众基础和更实际的行事风格。不过低廉的游戏价格往往也容易让人迷失，“飞盘”和“5元DEMO碟”的潇洒玩法成为了这一群体特有的语汇。

五人合购[wǔrénhégòu]

勤俭持家的玩家必修功课之一。一个PS3网络账号在购买付费内容后，可以在最多5台拥有不同MAC地址的主机启用并下载付费内容，如果你能够找到身边的朋友拉帮结伙，那么实际购买付费内容的价格仅仅只有原价的20%，对于国内大多数玩家来说是比较实惠的做法。

X

写轮眼[xiělúnyan]

游戏论坛论战人员的高段技能，发动时聚集全身的查克拉于眼部，能够分辨出两张图片中哪怕是一个像素点之间的不同。

Y

延了[yánle] 又名跳票。这是一个玩家最怕听到，却让游戏开发商乐此不疲的词。游戏延期是过短的开发周期和过糟的游戏品质之间矛盾不可调和的产物，通常也意味了糟糕的内部开发进程管理。延期的游戏往往走入越延越雷的怪圈，令闻者灰心、让玩者色变。今年育碧炮制的PS3独占游戏《迷雾》可谓一延再延，当玩家拨开迷雾，原来是一地鸡毛。目前精明的游戏厂商往往采用干脆不公布游戏发售日的方法，来规避“延了”对于玩家心灵带来的不可挽回的损失。

晕[yūn] 显然晕车晕船不在此例，该症状的对应人群为一部分主视角射击游戏的玩家。主要表现为游戏画面快速旋转移动时，会产生晕眩不适的感觉，严重者甚至会恶心呕吐。不过目前该症状的病因尚未探明，也无有效的治疗手段。医学专家告诫我们：不要玩帧率过低的游戏、不要在疲惫的情况下玩游戏。但随着次世代车枪球游戏的优质大作频发，仍有小部分患者一边喊好一边犯晕，带病坚持战斗在游戏的第一线。

Z

自曝[zìbào] 经常被误写为“自爆”。泡游戏论坛玩家的一种个体行为。和其他论坛多为自曝外形不同，对于家用机玩家来说自曝有着特殊的意义，往往他们的主机和正版游戏才是自曝的主角。近日还出现了曝打机环境的全新品种。自曝之用具低可用手机、高可上单反。自曝者须有娱乐精神，随心所欲，敢曝就上。自曝的心理往往五味杂陈，有欣喜、有炫富、有郁闷、有求证，可谓自曝之心，人人自知。自曝贴是游戏论坛玩家的一种喜闻乐见、全民参与的凑热闹活动。

特别收录

576P 次世代游戏画面信任危机的代名词。今年7月，国外的B3D论坛爆出PS3独占游戏《迷雾》的原生分辨率只有576P的消息，从而引发了玩家对于《使命召唤4》等一系列原生分辨率均没有达到720P清晰度游戏的高度关注。而576P也成为了不少画面至上的玩家讽刺游戏画面差的新说法。

2D高清游戏 这是一种次世代特有的游戏种类，是比移植、复刻更等而下之的一种推销老旧游戏的手段。游戏厂商往往打着复古怀旧的旗号，充分利用玩家的感情和记忆，用插值的低等技术手段将2D老游戏拉伸到符合高清游戏画面的标准，然后再次榨取游戏的剩余价值。这类游戏通常画面高清，内里缺钙，但仍有喜欢活在过去的玩家愿者上钩。

栏目主持 九兵卫

邪魔院

体会异国文化的魅力

由于上一期杂志中"邪魔院"未能和大家见面，本期想要写的东西还是挺多的，因此只能从中选取一些最精彩的了。如果各位觉得还有什么介绍不到的内容，千万不要忘了来信告诉我们，小九一定会尽量满足大家。

"流行与时尚"继续和各位聊聊关于日本街机文化的点点滴滴。"闲聊日语"则是就刚刚过去的日本语能力测试给跃跃欲试的日语学习者作一个小小的知识普及，小九在这里先预祝所有参与考试的读者都能顺利通过啦！

东瀛采风

日本的庭园



▲以海为主题元素的后乐园会不会让你改变对日本庭园的认识呢？

日本的庭院最初是以寺院以及官僚的宅邸为原型，多建造于旅馆等公共设施之内。和中国的苏式庭园有些相似，日本的庭园也是围绕水池为中心，配以起伏的土地以及错落的草木，用来表现阴刚与柔美并存的山水风景。

日本的庭园的特点是强调四季都有亮点，庭园内除了假山与水流，具有浓厚日式风格的灯笼和茶室等相关设施也是不可或缺的。另外，日本人对砂石的布局也很有讲究，在一些无水的庭园中，利用别具一格的白色砂石的巧妙摆放也能给人带来类似流水一般的画面感。当然，日本人喜欢长寿，所以松树也是日式庭园中的一个标志性的元素。

日本最有名的三大名园分别是因鉴赏雪、月、花而闻名全国的兼六园（石川县金泽市）、后乐园（冈山县冈山市）以及偕乐园（茨城县水户市），如果大家有机会去日本游玩可千万不要错过了哦！



◀推荐PS3的玩家通过《四季庭》这款颇具创意的PSN下载游戏来窥见一下日本庭园的魅力。

流行与时尚

大头贴文化

上次在"流行与时尚"栏目中说到了日本街机厅的弹珠游戏机，其实还有一种游戏也同样比较流行，而且国内的大部分年轻人也非常熟悉，那便是如今风靡大街小巷的自动照相筐体，也就是我们所说的"大头贴"。

大头贴文化起源于日本，1995年7月，第一台大头贴机器由街机业内颇有影响的SEGA和Atlus合作开发，上市后被取名为"Print Club"。第一台大头贴的功能很简单，只是在即拍即印的相机基础上增加了一个可以容纳拍照者的狭小空间以迎合想随时随地合影留念的年轻人的需要。到了1997年，这种便捷时尚的大头贴在女生中逐渐流行起来，新版的机器加入了可以编辑照片以及添加背景的功能。如今的日本大头贴不但可以自行选择闪光灯，有的机器还可以拍摄全身，一些诸如个性签名等附加功能更是令年轻人追捧不已。



▲NDSi的出现很大程度上迎合了日本大头贴文化的流行趋势。



▲Namco出品的大头贴筐体历来也是同样颇受欢迎的。

2003年，Atlus为了拓展市场将大头贴业务带入中国，在上海的徐家汇等闹市区先后开立了3家名为"PIKAPIKA"的连锁店。同年5月在天津开设的Atlus电子有限公司虽然由于经营不善而于2006年关闭，但这以后Atlus也并没有中断大头贴文化在国内的推广，直到现在我们仍然能在一些大型商场或娱乐场所看到原汁原味的日本大头贴，有兴趣的读者不妨可以带上朋友一起去试一下！

闲聊日语

日本语能力测试

翻开这本杂志的时候，相信很多人都已经参加过12月初举行的日本语能力测试了吧。本期小九就给正在学习日语且将来想要参加考试的读者介绍一下这项考试吧。

日本语能力测试（JLPT）是日本国际交流基金于1983年创立的全球性日语等级考试，从低到高从分4到1级四个不同的难度等级，至今一共举办了25次。自从该项考试1993年进入中国以来，我国就一直是报考考生最多的国家。2008年报名参加考试的51个国家的54万人中，我国的考生就占了一半以上，这便足以证明我国日语学习者的数量还是非常庞大的。

由于报考人数的剧增，原本只是每年12月的第一个周日举办一次的日本语能力测试将于2009年开始将改为一年两次，分别在7月和12月举行。另外，从2010年开始，日本语能力测试将在原有的4个等级上增加一个等级，难度介于2级和3级之间。

鉴于只接受网上报名日本语能力测试每年一到报名的时候总会让不少人都比较头疼，小九这里给就打算报名的读者提一些建议：

至少提前半年以上在教育部考试中心海外考试报名信息网（http://www.etest.net.cn）查看具体报名时间和考点时间；

报名之前先在网站完成用户注册，准备好工商银行或者招商银行具有网上支付功能的银行卡用于支付考试费用；

报名当天确认网络环境良好，若使用校园内网可以登陆（http://www.etest.edu.cn）报名；最佳报名时间为报名系统开放的半天以内，越早则空位越多，成功率也越大；

遇到网络堵塞或者报名网页无法正常打开也不用慌张，报名系统会自动记录队列，我们需要做的只是等待；当然，委托位于不同网络朋友代报名也是可以的，但请千万不要将自己的报名信息与密码泄露给陌生人；

预定座位成功后我们依然可以更改考点，确认报考信息完毕后也不要忘记在24小时内通过网上银行交齐考试费用，否则系统会自动取消已预定的座位；

准考证通常需要考试前提前一周左右前往考点领取，具体时间和地点可以参见网站的通知；由于答卷全部采用答题卡填涂，所以考试当天不要忘记带上铅笔和橡皮。

不过，以上说了这么多都只是考试前时需要注意的事项，真正能否顺利通过考试还是要靠平时的努力学习，所以大家还是加油吧！



胜贡师：今年最后一期的自由谈，终于有少见的女性玩家的投稿了，哦，我指的并不是《诞生于病毒与核爆中的爱情》的作者罗拉，虽然文章写得很感性，一点儿都不像是篇影评，但我并不能却定其性别。倒是咕呱 MM 的愤世嫉俗很有些新意，无论你是否有“水汪汪的大眼睛”，自由谈都希望你能为读者朋友们献上更多有趣的作品。至于传统的游戏评论，本期也不缺少，球迷玩家唐韦华对《FIFA09》的优缺点娓娓道来，虽然这篇文章可能会让一些《WE》死忠有些不爽，但唐同学本身也是个“实况饭”，对“《WE》系列”的爱之深则之切，在字里行间可谓表露无疑。一个好的游戏系列需要在批评中成长，就算是《FIFA》也不是一天吃成个胖子的。如果能明白了这一层道理，当我们深爱的游戏受到指责时，或许更应该坦然面对。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

奋起直追 终成正果

《FIFA09》为足球沙漠正名

忙完了一天的工作，我回到寝室，打开 X360 踢两把足球。室友看见了问我：“这是哪一代《WE》，画面这么好？”“这不是《WE》，是新的《FIFA09》”

“怎么玩《FIFA》？”室友一脸鄙夷。

我笑着说：“哥们儿，时代变了，现在的《FIFA》脱胎换骨，早已不是那个溜冰游戏啦！”

曾几何时，“溜冰”可算是《FIFA》的代名词，极为糟糕的手感和恶劣的系统又一次证明了美国佬对足球运动可怜的理解。可是今天的《FIFA09》却成了很多球迷兼游戏迷的首选，甚至造成了不少《WE》玩家的叛逃，到底这款游戏的魅力在哪里呢？我想谈谈我自己的看法。需要说明的是，本文的初衷并不在对比《FIFA》和《WE》，但由于《WE》大家非常熟悉，通过参考对比，方可收通俗易懂之效，并非为战，请玩友们明鉴。

独步天下的实名授权

当年《WE》的德甲集体缺失让不少玩家惆怅了好久，而《WE09》里居然冒出个连种子队都凑不齐的欧冠模式，实在让人啼笑皆非。反观《FIFA09》，作为传统强项，授权上可谓得天独厚，除了主流的五大联赛，连众多足球第三世界的低级别联赛都有，其阵容之齐整可谓一时无二，相信这一点众玩家应该没有异议。

不过由于《WE》强大的编辑功能，再加上众多民间组织的热心参与，全实名的《WE》也很普及。这点是老三样，这里就不多说了。

精细合理的数值设定

以前的《FIFA》数据可以说是瞎给，记忆无误的话“02 世界杯版”的菲戈是所有属性全满，而里瓦尔多这样级别的超级巨星在《WE》里可



是连个 9 都没有，在那个年代《WE》数值的真实性是无敌的。可是时光荏苒，《WE》在大调一次数值设定以后基本没有更改，现在已经显得陈旧过时。具体来说，数值可分两个层面，一是数值内容，二是球员能力评估。从数值内容来讲，《WE》的数值有些地方过分累赘拖沓，比如逆足精度和逆足频度完全可以归为一项，传球速度和射门力量也可以归结为脚力，而强壮平衡不分，防守只有一项，则过于简单。特技也不妥当，专门伤害玩家感情的电脑专用特技不说，单是想想这一幕就滑稽不已——温格：“赛思克拿球时，你要前插。”范佩西：“对不起，他没有司令塔特技。”

而《FIFA09》这方面处理得很好，分为进攻、防守、力量、技巧、心理等几大项，每项划分都细致合理，基本没有重叠累赘的部分。而球员能力评估上，《WE》的数据延后是出了名的，早已成了毒瘤的马尔蒂尼还有深红的防守，而法布雷加斯等少年英雄们比二流都不如。Konami 还停留在“做游戏”的层面，数据的分类和定值都和现实脱节，C 罗速度快，太厉害了，怎么办？简单！体力调成 70 多就行了，这样草率的处理方式显然有辱《WE》之名。

《FIFA09》初始能力就调整得比较切合实际，在线随时更新状态更是能做到零延迟。

拍案叫绝的重心系统

如果说“98 世界杯版”的《WE》是足球游戏的第一次飞跃，那么现在《FIFA》的重心系统毫无疑问当得起这第二次飞跃。新时代《WE》也引入了新的引擎，但是给不少人的感觉不过是对老一套的修修补补：拉球依然无敌，高手过招过人还是重于配合，超自然变向层出不穷，而且为了掩盖系统的缺陷，强行将球员运动速度调低。看过卡洛斯生趟哈维的球迷都知道，被快马突破以后，后卫想从后面追上几乎不可能，但是《WE09》里内斯塔愣是能几个大步追上埃托奥。

反观《FIFA09》，C 罗之流速度依然快得惊人，但是对平衡性却没有多大破坏，究其原因，因为引入了重心系统，大幅度变向非常缓慢困难，直角转弯＋拉球等《WE》阴招不再打遍天下，同时梅西这样的过人狂小幅变向又非常流畅敏捷，连过三人也不是没有可能。对防守方而言，卡住位置，保持重心平衡，上抢时做好预判才能滴水不漏，否则一旦预判失败，失去重心，对方可就一骑绝尘而去了。而对于成功甩开后卫的快马来说，由于奔跑中做动作十分困难，所以面对前方的防守队员，也不可能依靠《WE》中的超自然急停简单过掉。一言以蔽之，《FIFA09》里，过人就是一个晃开重心和保持重心的游戏，我有次用 C 罗连过三人，原本背身缓缓回退的杨库一转身就失去重心被过，而原本盯防贝巴的内斯塔转身封堵，也因为没调整好重心被过，整个过程中，后卫的运动轨迹极为自然，让人不禁叫绝。

同时，现实足球里，控球的目的更多是拉开空挡寻找接应，这点《WE》做得很差，《WE09》传球精度虽有所调整，但传球时对周围情势可以说影响极小，充其量是上帝短传变为球王短传。而《FIFA09》里，若不通过盘控避开防守队员找到传球路线，可说根本无法出脚，即便看到空挡有队友接应也要思量一番如何把球送到他的脚下，同时由于更贴近现实难度更大，一个精准的直塞带来的快感也绝非《WE》可比。其实《WE》也做过类似的尝试，《PES5》就加大了盘带的厚重感，但是由于技术力不足，也只是简单地延迟了球员盘球的硬直而已，和真正的引入重心有天壤之别。

总而言之，由于引入重心系统，《FIFA09》的操控感可说空前拟真，习惯了《WE》的玩家如我者，刚上手时都会有晦涩难受之感，所以不少玩家也因此放弃了本作。其实足球游戏第一次飞跃时也有类似的情况，习惯了《FIFA》的玩家觉得《WE》极难操作，但《WE》还是靠着惊人的素质征服了他们，我相信真正喜爱足球的玩家也会去适应，并认可《FIFA09》的这种“晦涩”。

表现不错的AI跑位

"罗本，罗本下底了！罗本传中！范尼！范尼居然向自家大门跑去！他是撞了鬼吗?"相信每位《WE》玩家都遇到过这样让人闹心的事。除此之外，该前插时不前插，边后卫乱跑等都是《WE》的雷人之处。除了Wii版《WE》等少数游戏，大部分足球游戏都无法同时控制多人，所以队友的AI直接决定了"配合流"的强度和生命力，在《WE》存在重大缺陷的AI前，配合流也一直抬不起头来。

而《FIFA09》中，大部分情况下队友的跑位还是比较合理清晰的，不会出现单刀时队友在旁边看的滑稽场面，基本的拉扯补位也还算积极。另一方面，由于过人的困难，通过揣脚、回传和横传拉出前进路线不再像《WE》那样可有可无，这也从一个侧面提升了配合的重要性。队友跑位的智能化还有个好处，就是通过配合提升了比赛节奏的可控性，《FIFA09》对队伍风格的表现相当到位，阿森纳虽然没有什么逆天强者，但是流畅清晰的短传绝对让玩家爱不释手，而曼联大开大合的进攻也将"红魔"二字注释得十分完美。有玩家批评《FIFA09》的节奏太慢，其实只能说是盘带的节奏变慢，当配合流畅时让人手心出汗，其节奏绝对可用狂风暴雨、疾风迅雷来形容。

真实出色的系统设计

UCG 200期众多关键字里有一个"速度9"，凡经历过PS《WE》洗礼的玩家都知道那对拟真度和平衡性意味着什么。今天的《WE》在速度之外，平衡（强壮）几乎成了最重要的属性，曾有人论述过《WE》中的第一后卫是坎贝尔，理由只有一个：身体壮。虽是老观点但却道出了《WE》的一块心病，直到《WE09》也没能完全解决这个问题：一撞就飞的斯科尔斯就是一个废物，无论是盘控带射，身体弱的球员被后卫一挤就会失位。而现实里足球运动员的身体都不会太差，真正比较体现强壮的是硬把后卫挤开或倚住后卫做球，就像德罗巴经常干的一样。《FIFA09》这方面做得很好，速度方面前文已有分析，强壮方面《FIFA09》极度强调卡住位置，只要前锋占据了有利的位置，就很难被背后的后卫挤开或撞飞，这也是很符合现实的，98世界杯上欧文就硬扛了一把上来拽他的阿亚拉。另一方面，假如前锋没能卡好位置，而是和后卫50对50的机会，那身体的硬碰硬就会决定到底是继续向前推进，还是被无情地抢断而丢失控球权。还有很多优点也显出了EA的诚意，比如喜爱和讨厌球队的设定非常贴心等，但总而言之，《FIFA09》最大的优点，我想总结成一个词：真实。这真是我见过的，最真实足球游戏。

说了这么多《FIFA09》的好，也该泼点冷水了，否则我这辈子就靠着本作打发时间啦（笑）！真要挑毛病，那也是能挑出一箩筐的，首当其冲的便是画面。以往的《FIFA》给人的印象是画面甩《WE》几条街，但随着时代的进步，《WE》的画面是越来越好，这个优势并不明显。而本作的画面只能说是功过参半：球场的刻画非常真实，对球员刻画的某些细节也显得很真实生动，比如C罗罚球的姿势和深呼吸。雷人之处也不少，球员像塑料一样的高光效果，土匪窝里刻出来的脸部模型等等。本作的界面设计也算不上多体贴，尤其是选队伍时，国家队和俱乐部混在一起，不同国家的队伍只能一页页翻，让人不胜其烦，《WE》就要体贴得多，几个国旗联赛LOGO一摆，一目了然。没有随机状态，让对战少了几分不可预测性，而极不体贴的编辑功能则可看作是出于骗钱的考虑。单就比赛过程而言，《FIFA09》也并非尽善尽美：长传太飘且极不实用，门将的扑救个个都像雅辛附体，还有那个万恶的门柱，踢完一场比赛如果您没中柱那真是可以买彩票了。而按键的手感迟滞僵硬可算是美式游戏的通病了，《WE》对传射的反应非常灵敏，而且可以累加，手感很舒服，而本作的传射时老有反应慢半拍的感觉，也无法累加，打个比方，就好比《WE》的按键手感好比《洛克人》，跳跃后还可作细腻圆润地调整，而《FIFA09》像《魔界村》，开弓没有回头箭。最后，射门的质感《FIFA09》还是比较糟糕，音效很生冷，球显得很硬，入网后也不爽快。传控带射，在射门方面，《FIFA09》被《WE》比了下去。

我想，无论对《WE》的骨灰，还是《FIFA》的FANS来说，"《FIFA》系列"的脱胎换骨都是一件好事，由



于缺乏对手，Konami以前常对《WE》改正一个缺点又删掉一个优点，修修补补后就当新作骗钱，而EA这次的出色表现似乎是在给Konami敲响警钟！对于《WE》这个陪伴着我、我的朋友、还有无数中国球迷玩家成长起来的系列，大家的感情都是一样深，一样有种不舍的情结。但是事物总需要进步，如果《WE》永远不思进取，没有创新，我相信再忠诚的玩家也会有放手的一天，我真希望这一天永远不要来到，永远。而面对出色的《FIFA09》，我的选择是，上网大战五百盘！

文 唐韦华

诞生于病毒与核爆中的爱情

一段美妙的回忆一定会有一个开头，但有时难以找到结尾，它总是随着你反复再三地回味，不断在昨天与今天的分界线上延伸，如同电影片段中一个长长的"淡出"，自然得令人难以察觉。

入冬转凉的第一个星期天，我习惯性地打开电影网，惊喜地发现Capcom的CG电影《生化危机 恶化》已出，尽管这对于我来说是一部应该在电影院顶礼膜拜的朝圣式作品，但一番思想挣扎后终于没能抵挡住诱惑："《星战前传》俺都看的是盗版碟，索性庸俗到底。"

由于我游戏历程的关系，《生化4》的震撼体验并不是在NGC或是PS2上，虽说买了素质缩水的PC《生化4》正版，但还是有一种错过家门口最喜欢歌星的演唱会，结果只能以现场专辑聊以慰藉的感觉。因此，能够第一次看到没有锯齿的里昂着实意义重大。



电影紧张的节奏唤起我10年前一、二代的记忆，那时我们还刚刚踏入Capcom的巨大阴谋，就像一个小警察是断然不敢在丧尸丛中施展回旋踢或在电锯空隙中腾挪闪躲的，只消一位正在用餐、连名字都没有的丧尸的一个回眸，便足以让我们在无数个夜晚辗转难眠。影片的故事情节并不复杂，以至于我在75分钟时还奇怪"这场转折戏也未免太长了吧"，才发觉就剩15分钟了，原来导演不打算让观众酝酿情绪就直接进入最后的决战，反正看这部电影的观众绝对有激情、绝对有爱、绝对不需要吊胃口。影片的叙事模式似乎是《生化2》的延续，但从人物身分和服装来看又是《生化4》之后的故事，小乔般俏丽、芳拉般矫健的克莱尔和酷得很有深度的里昂陆续登场，T病毒、G病毒、腐败的政客、关于军队的阴谋、悲剧命运的大反派、疫苗争夺战、毁天灭地的爆炸……OK，《生化》故事元素一个不少，惟一的遗憾是另一位超人气角色艾达姐姐没有露面，但相信那种若即若离的爱情只有里昂能够一直享受吧。

不过片中新登场的女主角安吉拉明显带有艾达的影子——独立的个性、靓丽的外表、娴熟的战斗技能、悲剧式的命运，甚至是BOSS战结束后与

里昂握手的小小细节，都无一不在提醒观众，安吉拉必定会掀起里昂（和观众）心中的阵阵涟漪，尽管艾达无可取代，但在灰烬和焦土中仍然能够开出花朵。我没有丝毫怀疑地相信里昂与安吉拉水中的一吻绝对是为了救安吉拉性命的情节需要，只是大敌当前这一举动实在太过浪漫，估计看到这一幕艾达的拥趸们很可能要携带机关枪零件飞往日本——是哪个男人曾信誓旦旦：She is a part of my life，如今看来，恐怕里昂的 parts 太多了。但如果要我客观地说句话，我认为《恶化》中的感情戏依然与前作一脉相承，不能怪安吉拉过分美丽，也不能怪里昂太过温柔，而是因为在《生化》的世界中，每每在病毒与核弹头的洗礼下，必定会催生出爱情。无论女主角背负着怎样沉重的过去，当被里昂——这个世上最有安全感的男人，从血肉横陈、惨叫不息的地狱中拯救时，都会不可救药地陷入遐想。试想如果《生死时速》中的桑德拉 · 布鲁克最后没有爱上基努 · 李维斯，那么谁都会怀疑导演的娱乐精神。何况事实上这部片子在叙事关系上只是作为原作的一部外传，局部情节进行了架空，也许编剧在创作时，压根就没有考虑艾达作为背景人物的影响。所以完全没有必要争论里昂是否专一，仅仅是因为爱情作为隐藏的第二线索，是这道怀旧风味的大餐最为关键的一种佐料罢了。

也许是好莱坞的工业化电影让我们见识过了太多令肾上腺素激增的场面，这部片子并不能算是一场视觉盛宴，但对于每一位对《生化》有爱的第九艺术发烧友，这是一次与最初回忆的甜蜜重逢，无论是里昂、艾达，还是克莱尔、吉尔、克里斯，我们都像“追星”一般在他们身上倾注了沉甸甸的感情，在很多人的那个昏昏沉沉的高中时代，他们向我们展示的是一个五光十色、生气勃勃的世界，犹如秀兰 · 邓波尔成为上世纪 30 年代“大萧条”之下美国人的精神支柱。

这就是为什么我们会面对次时代的华丽画面感到空虚，而为当年那些



满是锯齿的游戏魂萦梦绕，游戏主角们风采依旧，但我们总觉得他们与过去的那些岁月更为契合，就好像有的歌总是和有的人特别有缘——《情比雨丝》梅艳芳比徐小凤唱得更有韵味，而《千千阙歌》却是陈慧娴比梅艳芳唱得更能撼动人心。和技巧、唱功都没有关系，纯粹是灵犀乍现的领悟。

每次面对一部好的电影、好的游戏，我都会自然而然地想起上学时和我一样对这些经典有爱的兄弟们，想像如果现在还能够和他们一起对着屏幕，分享这些更加惊人的画面，琢磨这些更加精致的设计会是怎样一种快乐——然后就会有一丝面对时间的无可奈何爬上心头。如同《生化》世界中那不大合时宜的邂逅有头无尾一般，年少时的挚爱只属于那个挎着书包、脚步匆匆的时代。

文 罗拉

由一张脸说起


整容前


整容后

关于一张脸的故事是这样开始的。

在不久之前，有一款以跑酷运动为核心的特色游戏中出现了一位长相很有特色的女主角，她姿色平平，眼睛细长，胸前坦荡，身材瘦削，拥有一张典型的“西方人心目中的东方脸”，虽然谈不上有什么难看，不过很显然距离美女还差一段距离，说得直接点就是对不起玩家。

人设公布之后，有一名亚洲的游戏爱好者根据自己的审美观，对女主角的造型进行了一些 PS 加工并公布到了网络上。经过 PS 后，女主角变成了一名拥有水汪汪大眼睛的瓜子脸 S 形美少女，几乎所有玩家都笑了，被郁闷到的人换成了游戏设计者。

“老实说，当我收到该图时感觉有些悲哀。”设计者在之后给 FANS 的回信这样说，“我们费时费力来研究女主角的造型，其中心思想就是她应当以一个真实的人物形象出现在游戏中，为此我们特意与游戏中常见的女性人物形象保持距离，那都是些由三点式盔甲包裹的美胸和美臀。我们要让她看上去匀称、矫健，这样才能完成游戏赋予的使命，我们希望她有魅力，但不想把她打造成超模，我们想让她显得更平易近人更贴近现实。结果还是有那么一群人更热衷于长着大眯眯的 12 岁俏娇娃，这种情景真让人有点沮丧。”

在这个故事中，游戏的名字叫做《镜之边缘》，而女主角名叫费斯。

《镜之边缘》究竟是款怎么样的游戏，它的素质究竟如何，可能每个人的想法都有不同，不过毫无疑问的是：女主角费斯的那张脸不仅挑战了大众的审美观，也揭下了许多张虚伪的面具——不管平时如何强调自己在追求游戏真实感与现实感的人，最后还是在一张二次元美女的无瑕面孔前败下阵来，完全不在乎那不适合运动的身材与过分幼齿的容貌。

游戏的真实感可能是《战争机器》中从怪物的肚子中逃脱出来时，被腥臭的血液塞满了喉咙而无法说话的呕心，但在很多人的眼中，它也与一个让超级大胸美少女从事送信工作的社会并不相矛盾。可以想像，如果有这样一款战争游戏，其中所有在战场上举着重武器相互厮杀的都是身穿三点式与高跟鞋的性感美女，那么真实感其实根本无足挂齿。

有人说，这是一场东西方审美之间的冲击与较量，是西方人喜欢的刘玉玲式美貌与东方人传统审美的一场较量，但事实上，这更是一场对于包容和接受的挑战，而且很明显的是，由于玩家中男女比例的关系，这些包容不能与接受不能的状况仅仅发生在评价女主角的时候。

当奎托斯衣不遮体地钻进镜头，露出脸上丑陋的一道长疤时，世界好像并没有发生什么显而易见的变化（除非他真的丑到《狂城丽影》中那个怪人的程度）。但是，如果萨姆斯直到现在才摘下头盔，被所有玩家发现自己只是一名长着国字脸的丑陋肌肉大婶的话，那么比起之后将会遇到的唾沫与责骂，倒还真不如干脆跳入真空，发誓永远不踏上地球的土地来得比较轻巧一些。

艺术都是偏执而独断的，至少玩家就与奥斯卡的评委们有着同样的偏执，为了争夺奥斯卡影后，美女明星们争先恐后毁容扮丑，生怕美貌会让他人看不到自己刻苦磨练的演技；在游戏界中，角色们则纷纷持有“美貌证书”争夺上岗的资格——只要你有美貌，我们并不在乎内涵；如果你有内涵，但是没有美貌，那也是不行的。比起看到一个满身横肉、眼神凶悍的杀人狂，我们更想看到有水汪汪大眼睛的神秘女郎；比起一个戴着瓶底眼镜、满脸都是青春痘的研究者，我们更想看到有水汪汪大眼睛的眼镜萌娘；比起一个壮实凶悍的世界摔角格斗冠军，我们更想看到有水汪汪大眼睛的 S 型性感美女，即便她们的脸部建模完全一样都可以，因为世界就是这样残酷。

真实？真实也是要服务于艺术的嘛。

文 咕呱

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



什么样的剧情是好剧情，什么样的剧情是乏善可陈的剧情？每个人的心里都有一杆秤，有的时候只需要一个小小的亮点与瞬间，其实就足以打动玩家的心。在“剧情派”中，我们也会继续将这些精彩的瞬间奉献给大家，不管它让人开心、悲伤、反思还是惆怅，至少都是那么难忘。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

抉择瞬间 改变命运

出处：《神鬼寓言 2》 **机种：**X360

在英雄战胜了最大的敌人之后，他得到了永远改变命运的机会，同时也要面对最后一重艰难的考验：是让家人和一直陪伴在自己身边的忠狗复活？是得到一笔远远超乎想像的巨大财富？还是无私地拯救那些因邪恶而牺牲的无辜人民？这个世界上没有完美的故事，我们总要在珍视的东西间做出选择，而那些不同的选择，会将我们变成截然不同的人。



热泪瞬间 战士的荣耀

出处：《危机之源 最终幻想Ⅶ》 **机种：**PSP

这是扎克斯的最后一战，是身为战士的荣耀到达巅峰的时刻，也是 2007 年给玩家们留下了最深刻印象的一幕。这一刻，生命的光芒就如烟花一般，灿烂绽放。面对着漫山遍野的追兵，为了保护陷入昏迷的克劳德，为了战士的荣耀、为了心中坚持的正确，扎克斯毅然地拔出了身后的大剑……一瞬间，我们泪流满面。



精彩瞬间

名场面 爱护不等于束缚

《最后的神迹》



龙城神迹的觉醒事件已经过去了几个月的时间，霸王和他的部下就像原地蒸发了一样消失在所有人的视线中。开展重建工作的同时，帝都也在不断向各个诸侯城市谎称威尔弗雷德战死以平息动荡民心。格尔的领主成为了新的议长，霸王军的残存实力在他指挥的镇压军清剿下渐渐销声匿迹，形势似乎都在往好的方向上发展……

在这段出奇平静的日子里，拉什想了很多事情，不过他还是对今后的生活有种莫名的迷茫。伊莉娜倒是没有看看哥哥的心思，她依旧一如既往地开朗，用明亮的性格带动着周围的每一个人，就好像自己从来没有被绑架过似的。至于戴维德，虽然看上去整天在日常事务中忙得不可开交，但好歹和他相处了这么长时间，拉什也能明白他在想些什么，只要塞拉帕雷斯一天没有放弃对阿斯拉姆的管辖，戴维德就一天不会停止为了争取独立而做出的努力。

当探测仪再次显示出神迹的异常时，伊莉娜第一次提出要和大家共同参与调查。拉什起初甚至不敢相信自己的耳朵，他几乎是带着愤怒的语气驳斥了妹妹的要求。父母在两个人很小的时候就离开了家而一直在实验室从事神迹的研究，只是偶尔会寄来一些断断续续的问候影像。不过即使是这样，拉什和伊莉娜也会觉得很安心，他们能理解父母的难处，与其说兄妹二人是相依为命度过了这些年的时光，倒不如用互相勉励来形容可能会更贴切一点。

“保护好你是我的责任！”拉什甩下这样一句话就冲出了议事厅，他并不在乎别人说自己太过偏执，但是唯独对于这件事不愿做出半点妥协。拉什也说不上来是自己变了还是伊莉娜变了，可这样的气氛是他以前和妹妹在尤拉姆岛上独自生活时所从未有过的。或许是自己有点情绪失控，也或许是为了救出伊莉娜而经历了太多的坎坷，冷静地想了想，拉什也开始怀疑自己是不是敏感过头了。

事后，戴维德在花园中找到了拉什，和他讲了很多关于自己与艾玛的事情。不能将自己的意志强加给他人，这个简单的道理拉什也懂，他知道妹妹的要求并不能算是一种任性，他也知道自己没有权利阻止已经身为成年人的妹妹作出自己的选择，他只是害怕伊莉娜会再次受到伤害，毕竟很多事情一旦发生就无法挽回了。

“爱护不等于束缚”。戴维德很简单的一句话让拉什心头一颤。确实，“爱护”这个词不知何时起已经成为了自己的一个借口，对妹妹的束缚只不过是因为不敢去面对现实罢了。面对新的生活、新的环境，伊莉娜选择了去勇敢接受，而自己却一味地在逃避。或许真正的爱护，就只是其身后默默地注视着她吧。

戴维德似乎也看透了他的想法，冲着面露难色的拉什笑了笑。这让他有点不好意思，伊莉娜现在已不单单是自己的妹妹了，她也是大家不可缺少的同伴与朋友，是时候让自己这个当哥哥丢下那种自私的爱了。想到这些，拉什挺起了胸脯，向着议事厅迈出了步子……



剧情点评：主角拉什为了从瓦格拉姆手中救回妹妹而展开的冒险是《最后的神迹》前期的主线剧情。不过到了游戏中后期，伊莉娜逃出魔掌之后就会和大家一起并肩战斗，这一前一后角色定位的区别对于原本将拯救妹妹作为惟一行动目的拉什而言是很难接受的一个转变。游戏在这方面花了浓墨进行渲染，尤其是一些人物细节的描写，更是表现出了主角微妙的心理变化过程。就作品本身的故事性来说，本段剧情绝对是一个能给玩家留下深刻印象的亮点。



[文：九兵卫]

多边共享区

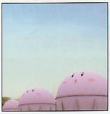
ENTER THE GAME

本期的“多边共享”真可谓是“秀色可餐”，有得吃的同时还有得看，不仅有热情的玩家所制作的爱心游戏便当，更有多边形从香港游戏展中带回来的 Showgirl 的照片。提起便当大云发现 ACE 飞行员最近开始带午餐便当到单位，中午美美地吃上一顿自己做的饭不仅营养丰富，就连味道肯定也比楼下的大锅菜要好得多，不禁感叹飞行员真是越来越幸福了。

我们也要3D化！

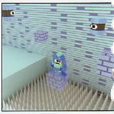
玛娜 提供

现在的游戏做得越来越真实细致了，小到就连主角的衣服都能看到牌子，大到整个建筑都要有合理的空间规划。回忆一下早期的各种游戏，相比起来，它们真的是太朴素简单了，朴素到只就能看到几个色块在平面上作出一些动作而已。而且大多数老游戏似乎很难有马里奥那么好的运气，还可以随着时代的进步跻身于 3D 的世界中（话说起来，直到 3D 化之后有许多人才知道原来马里奥不是用脑袋顶砖块，而是用手敲砖块这个事实……），所以，这次就让我们一起来看一看这些能够起我们回忆的老游戏在 3D 世界中会变成什么样吧。顺带一提，这套创意由日本 Tibori Design 设计制作，对原游戏的感觉还原得还是相当到位的。

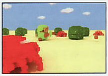

▲《星之卡比》，一排仰头望天的卡比看起来有点像工厂里的油罐……

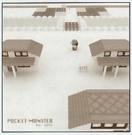


▲《消防员》，以跳楼人独特的视角重现了 Game&Watch 的经典游戏。


▲《洛克人》，你如果说它是《洛克人 9》我也没有什么意见……

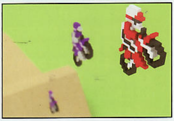

▲《热血硬派》，对人物把握得很到位。


▲《塞尔达传说》，对早期的作品进行了 3D 化，不过也太荒凉了吧！



▶《口袋妖怪》，灰白两色忠实再现了当年元祖 GB 版的画面。




▲《越野摩托》，跳得越高摔得越惨，下一秒的镜头一定精彩。

◀《踩气球》，有种一块块橡皮擦向下掉的感觉。

和团长一起来玩Wii吧！

九兵卫 提供

随着 Wii 平台上《凉宫春日的激动》发售日（2009 年 1 月 22 日）的日益临近，游戏的发行商角川书店也在加紧给本作进行宣传的步伐。最近，我们的团长大人平野绫就参与了游戏的广告拍摄并接受了简短的采访。

据平野绫所言，虽然之前也曾在朋友家里玩过 Wii，但是因为自己游戏感觉比较迟钝，所以光是看别人玩也没觉得多有趣。不过《凉宫春日的激动》的操作既简单又直观，她相信大家跟着团长一起舞动时候会很容易投入进去。另外顺带一提的是，游戏中也收录了团长的新歌，豪华限定版还会附送海洋堂“凉宫春日制服版模型”以及特别影像光碟，看来 FANS 们这次可要大放血了。





超级复古的Wii麻线手柄

炎骑士 提供

如果说雅达利 2600 那仅有一个按键的控制杆以及老版本 FC 那带有连发调节开关的手柄是古董，那么现在大家看到的这套 Wii 双节棍遥控器手柄就可以说是超级复古了。不要以为这只是某个玩家异想天开的恶趣味结果，其实只要细细观察就可以发现，本来看似粗糙的麻线缠绕工艺实际上却是相当用心的。事实上，如果想要对手柄进行如此“手术”，那么就非要把手柄从里到外来个透彻的拆解，然后再用细麻线紧密缠绕。就像大家现在看到的这样，包括电池仓盖和手柄连接线，甚至连按键都不放过！还有一点须要说明的是，经过如此改造过的手柄可不光是一件只能看外相的摆设，紧密缠绕的麻线可以将玩家手中的汗水统统吸掉，那手感可是相当不错的！













AQUAPLUS FESTA 2008召开

晴天 提供



▲大会的主持人是在《传颂之物》中担任克罗（クロウ）和贝纳威（ベナウィ）声优的小山刚志和浪川大辅，穿着睡衣的独特出场方式引起了无数女粉丝的尖叫 -_-b


▲问答环节中所有的声优们也会和大家一起参加，不过即便是自己曾经配音的游戏，有些问题还真是让他们一筹莫展。


▲厂商的特制奖励套装里面所有的纪念品都是由两个作品的人设画师特别设计的，不想怨念的玩家还是直接选择性过滤吧……


▲最后来张参与活动的部分声优组的合照，对于声优控玩家来说要说出他们的名字简直是轻而易举，当然也不要忘记他们中的不少也都在《WHITE ALBUM》中有精彩的演出哦。

以"《To Heart》和《传颂之物》系列"而被大家所熟知的游戏厂商 AQUAPLUS 每年都会召开感谢祭来答谢所有支持的玩家，而今年于 11 月 29 日召开的感谢祭的主题也正是围绕这两个知名的系列而展开，不但率先公布了全新 OVA 的制作计划，曾经在 PS2 上登场的《传颂之物》和《To Heart2》也宣布即将移植到 PSP 平台，让曾经被这两款作品所感动的玩家再次在掌机上体验那缠绵悱恻的爱情故事。

在今年的歌曲表演中比较让人意外的是歌手 Suara 现场演绎了《泪洒三重冠》主题曲《Haunting Melody》的英文版本，从一个侧面反映了厂商希望利用 PS3 平台开始拓展海外的业务，而即将于明年推出的 PS3 游戏《WHITE ALBUM》的宣传也请到了人气声优平野绫进行压轴演出，配合同时播放的 TV 动画版预告片，让台下无数的厂商真 FANS 大呼过瘾。

整个活动最特别的还是增加了名为"AQUAPLUS 测试"的问答环节，参加者也不再是从 FANS 中随机抽取，而是将范围扩大到所有到场的玩家，只要哪位玩家能够回答主持人提出的关于厂商游戏的问题，并且累计成绩在前 10 位就能获得 PSP-3000 以及厂商特制的奖励套装。下面就让我们一起来看看现场的一些图片来感受一下现场的欢乐气氛吧！

不忍下口的游戏便当

火云 提供

喜爱游戏的玩家不仅心灵手巧能为我们带来比如自制手柄，自制主机之类的观赏性与实用性兼备极强的周边设备，而且也不乏厨艺精湛的大师，比如今天要为各位带来的就是玩家亲手制作的游戏便当。可千万不要被它们精致的外表迷惑下不去口，到时挨饿的可是我们自己呀。


▲吃完了那么多主食之后不如来点甜点，我想你保证这个绿色的圆球不是由西瓜缠着一块红布拿来忽悠你的，不信你可以亲自尝尝，它的甜度绝对不比任何一款蛋糕差。


▶《生化奇兵》中"大爸爸"造型的便当，身体应该是由糯米团捏成，右手的钻头上还缠着海苔。以主食构成的便当一定能够填饱你的肚子，另外，右上角的那个小人是"小阿妹"吗……


▲在 NDS 平台大红大紫的《莱顿教授》也来凑热闹了，既有饭又有蔬菜，而且还提供了几块切好的牛肉和鸡蛋卷。相得益彰的搭配是不是让人吃了之后也像莱顿教授一样聪明呢？

▼不知道各位有没有玩过一款叫做《梦美肌》的 NDS 游戏……好吧，我承认这个便当的卖相的确不够出色，但是你不得不承认这款便当中的水果对你的皮肤绝对是有益处的，想要美，就得先付出，闭上眼睛把它们都吞进肚子里吧！




▶以任天堂可爱的卡比和耀西为主角便当的配色就明显比世界观阴暗的《生化奇兵》丰富得多，红红绿绿的颜色一看就让人食欲大增，当然，我们还可以看出该便当在营养上的搭配也颇为讲究，嗯，一定是一位注重健康饮食的玩家的杰作。

亚洲游戏展2008 Showgirl欣赏

多边形 提供



▲麻布仔和普利尼出现在场内就立刻吸引了照相机的闪光。


▲香港网游市场也不容小觑，场内不少这种网游的 Coser。


◀这位"春丽"可是官方请来为《街头霸王Ⅳ》做宣传的哦。

▼别看错了，这不是杨千烨，这只是一名普通的索尼宝贝……



▲全体索尼宝贝大合影，中间的那位男士，请走开……




▲新版 PSP-3000 型在香港甚至早于日本市场发售，这与 SCE 香港的努力是分不开的。

▶这个 HOME 主题的 Q 枕在会场内受到了追捧，不过必须购买指定商品才有的送。



影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



最近收到许多关于《生化危机 恶化》的来信，话题都集中在里昂身上，人气颇高，看来里昂这个系列第一美男子的形象稳如磐石，不过真让人担心他什么时候才能找到另一半啊。

ACG迷最近看什么？

文 玛娜

年底到了，各大知名动画系列都不甘寂寞，纷纷推出外传作品吸引观众的注意力，各种OVA、游戏改编电影也层出不穷，近期更是陆续推出了许多值得一看的短片动画。借着《生化危机 恶化》强势来袭的这个契机，在本期的“影漫搜查线”中我们就为大家做一次杂烩性质的介绍，集中扫描近期的短片动画与游戏改编电影，值得一提的是，即便一口气全部看完接下来说到的这些动画电影，也不会花费太久的时间喔！

生化危机 恶化 Biohazard: Degeneration

类型 科幻、恐怖、动画 上映日期 2008年10月17日（日本）

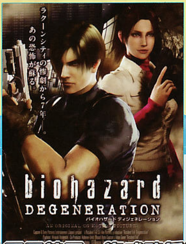


《生化危机》的首部CG电影终于问世了，这对ACG迷来说可比真人改编电影要赞得多了：不再有好莱坞改编的那些莫名其妙的剧情、不再有奇奇怪怪的人物和匪夷所思的走向、不再让人看到云里雾里，更重要的是，不再会有人认为它除了名字之外和《生化危机》其实完全没有关系。

本片采取了和2005年曾一度引发人气狂潮的《最终幻想Ⅶ 再临之子》一样的全电脑绘图方式构成，剧情上也完全回归了正统游戏的走向，主创人员均由来自电影、动漫、游戏界的顶尖人物，剧本由曾负责过动画《攻壳机动队SAC》的菅正太郎执笔；制片人是曾担任过《生化危机4》、《鬼泣4》监制人的小林裕幸；CG制作则是制作过曾让全世界都刮目相看的两部动画电影《苹果核战记》及《苹果核战记2：Ex Machina》的Digita Frontier公司。故事发生在浣熊镇事件发生的7年之后，克莱尔加入了非政府组织并来到了美国中西部某工业城市的机场，而此时，乘客中突然出现了一名丧尸，丧尸的出现立刻引起了机场中的大恐慌，病毒迅速感染扩散，机场随即被封锁起来。听闻此事，直属白宫的特工里昂受命前往机场，作为指挥官与当地特种部队的安吉拉等人合作闯入机场，击退丧尸、拯救克莱尔与幸存的民众……

以一名玩家的角度来说，能看到这样一部CG电影已经足够让人喜出望外了，动画的前半段剧情比较紧凑，从克莱尔登场到丧尸出现，再转到里昂现身与美女同事侵入机场拯救幸存者可以说是一气呵成，加上原班声优的加





里昂的又一次成功任务

入，更是令氛围与游戏如出一辙。而救出克莱尔之后，剧情突然出现了巨大转折，悬念在一波三折之后随之揭开：原来策划这起事件的是当年浣熊市惨剧中被害人的至亲，他得到了安布雷拉开发的G病毒，并要求总统公布七年前被政府掩盖的惨剧真相。

当然了，对于一些比较挑剔的观众来说，本片的弊病还是显然易见的：画面冲击力与之前声称的“革新的影像”相差甚远，甚至整体感觉还不如几年前的《最终幻想Ⅶ 再临之子》；里昂的角色造型、性格与在时间轴上非常接近的《生化危机4》相差颇远；影片后半段对安吉拉和亲人的刻画流于形式、太过平面；打戏有着和游戏一样太拖太长的弊端……不过很显然，这些并不妨碍它成为《生化危机》电影中最值得推荐的一部。

功夫熊猫 盖世五侠 Kung Fu Panda-Secrets of the Furious Five

类型 动画、喜剧 上映日期 2008年11月9日（美国）



《功夫熊猫2》虽然还需要等上一段时间才能与观众见面，不过早于《功夫熊猫2》之前，我们就可以从这部集合了众多八卦爆料的动画中找到许多感兴趣的东西，想要知道除了熊猫阿波之外五个跑龙套的侠客曾经有着什么样的过去？这部仅有25分钟的短片可以告诉我们一切。

本片是美国版《功夫熊猫》DVD中的附赠花絮，原本暂时没有在国内发行和放映的计划，



而近期在网络上流传的则是FANS翻录并自行制作字幕的版本。在本片中，阿宝结束了与太郎的战斗后受到师傅的委托充当起了教师，它的学生是一群可爱且疯狂的兔子，兔子们执意要学习战斗，于是阿宝只好教给它们功夫中最重要的信心、耐心、勇气、自制、同情心，而这一切教学就以讲述五侠们昔日八卦的方式开始了。可以说，本片算是给在《功夫熊猫》中痛苦地充当了龙套角色的盖世五侠们一个打翻身仗的机会，五侠们如何通过自己的努力赢得成就的过程被尽数献上，算是给正片做了一次相当成熟的补充。此外，曾被《功夫熊猫》开场那段2D动画迷住的观众一定会喜欢本片的风格，片中凡是牵扯到五侠过去的片段全部使用了2D动画制作，配合喜感十足的剧情，令25分钟绝无冷场，不管是八卦爱好者还是动画的FANS都不可错过。



八卦名人背后的秘密

御姐武戏 Oneechanbara: The Movie

类型 动作、恐怖 上映日期 2008年10月3日（日本）



虽然本片的电影早于今年4月就在美国上映了，不过可以让国内玩家观看的DVD版倒是最近才发售（顺带一提，据说DVD版上市后，众小编都很有雅兴地在大电视前聚众围观了许久）。电影基本保持了和原作游戏差不多的水准——这倒不是赞美它完美地还原了游戏剧情，而是本片就和游戏一样，除了穿着比基尼的女主角之外其实没有太多值得看的，当然了，这也是之前就完全可以预想到的……

电影属于典型的小成本制作，打斗特效与动作都假的可以，不过好在游戏中的三名女主角还原得比较到位，缺乏看点的机车女也果断地摘了帽子，如果想要犒劳一下自己的眼睛（同时给大脑放个假）倒是个不错的选择。

选择性观看



归来！孙悟空和他的朋友们 DragonBall 2008 New Anime

类型 动画、冒险、喜剧 上映日期 2008年11月24日（日本）



爆笑！史上最鸡肋敌人来袭？

与魔人布欧之间的战争已经结束两年了，这一天，“拯救世界的英雄”撒旦招待所有曾经参与过战斗的朋友们到新开的酒店大快朵颐，此时，一个新的赛亚人出现了。这名前来向悟空等人求助的赛亚人是贝吉塔的弟弟，他在童年时由于没有战斗天赋而被父亲流放到了遥远的星球里，而他所在的星球正遭受着两个恶棍的破坏……那两个恶棍是弗利萨之前的旧部，曾与基纽特种部队一起工作，而它们经过了刻苦的修行，现在的能力已经达到了与弗利萨分庭抗争的程度！没错，在布欧被打败的两年之后……

总体来说，看完上面的剧情介绍之后，相信大家都应该了解到这是一部什么样的动画了。正是这样！在这部时长仅有33分钟的动画中既没有复杂难懂的剧情，也没有强大到可怕的敌人（如果在几年前出现或许是吧……），它就是一段让所有老熟人出来露个脸，让观众们再一次感受到快乐与有趣的小插曲而已。所有人仍然快乐地生活在地球上，而他们的力量也足以一直保护地球不受任何破坏——这样也就足够了。

值得一提的是，本作严格来说其实并不算是《龙珠》的OVA，而是庆祝JUMP40周年特别推出的短篇动画，而它的公布方式也相当特别：先于11月24日在官网上公布了在线动画，而高清的DVD版则要等到2009年1月31日才会发售，并会增加一首片尾曲。



为了保持《龙珠》惯有的特色，本作的画面仍然相当朴实，笑料仍然相当可爱，更棒的是它也有着一些值得回味的小亮点，所以，尽管悟天和特兰克斯这两年来几乎没有长高；孙悟空在《龙珠》结局中打算严格训练的欧布下落不明……这些小小的疑点我们都可以完全忽略不计，毕竟，能在2008年的最后看到孙悟空和他的朋友们，这已经是一个不错的惊喜了。

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《终结者 救世主》 Terminator Salvation: The Future Begins

类型 科幻、动作 上映日期 2009年5月22日（美国）



虽然阿诺·施瓦辛格不会回来了，不过《终结者》还是会继续，“蝙蝠侠”克里斯汀贝尔已经一口气签下了长达三部的《终结者》电影，取而代之成为系列的又一个男主角。从目前得到的消息来看，《终结者》最新的一作也是全新三部曲的开头，它将剧情的重点移到了反叛军领袖约翰·康纳的身上，描绘了“天网”利用核浩劫摧毁了大部分人类后，一群幸存者在约翰·康纳的带领下与机器人展开抗衡的故事。



《龙珠 全面进化》 Dragonball: Evolution

上映日期 2009年3月13日（中国台湾）



相信所有关注过本片的读者都已经对最终的成品不敢报以太多希望了，不过我们还忍不住有些好奇：它究竟会和我们心目中的《龙珠》有着多么巨大的差别？从目前公布的剧情概述来看，电影截取了漫画原作前期的一段剧情并进行了大手笔的改编：孙悟空遵从祖父的遗训，与伟大的龟仙人一起展开了寻找七龙珠的旅行，不过就在此时，野心勃勃的短笛大魔王为了完成统一天下的野心，也加入了抢夺龙珠的战斗中，他要拿到全部七颗龙珠，并摧毁所有能阻挡他的力量，一场惊天动地的大战即将开始……



类型 剧情、冒险、动作

《X-Men前传：金刚狼》 X-Men Origins: Wolverine

类型 科幻、动作 上映日期 2009年4月29日（法国）



本片是“《X–Men》系列”的前作，单独讲述了金刚狼的过去：在成为强大的英雄之前，金刚狼只是一个庄园主的儿子，小时候体弱的他一直靠着女佣罗丝细心照顾才得以平安成长。父亲被杀时，金刚狼愤怒地显出了原形，杀死仇人并带着罗丝逃走，此后，因为一场意外不慎误杀了罗丝的他完全变成了另一个人……除了揭晓金刚狼如何变成现在的样子之外，本片也解释了剑齿虎与金刚狼产生恩怨的来由，相信在本片上映后，又一轮前传热潮也会随之来临。



近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《非诚勿扰》 If You Are The One

上映日期 2008年12月18日

类型 爱情、喜剧



在春节前看一部冯小刚的贺岁片一度曾是许多人的传统，《甲方乙方》、《不见不散》、《有话好好说》、《大腕》……在诸多叫好又叫座的影片影响下，冯式幽默早就已经深入人心，这一次冯小刚再度回归贺岁片的领域确实是圆了许多人的一桩心愿。本片的主题是“一夜暴富的剩男征婚记”，在这其中会发生什么有趣的故事，不妨让我们在电影中一睹为快吧。



Moive 电影 《七磅》 Seven Pounds

上映日期 2008年12月19日（美国） 类型 剧情



威尔·史密斯在《当幸福来敲门》中饰演的在困境中不断拼搏进取的慈父形象曾经鼓舞了许多人，这一次，他又一次尝试了令人感动的温情路线，饰演一名因妻子去世而变得非常沮丧的丈夫，计划帮助七个陌生人后自杀。本片和《当幸福来敲门》一样有种深及人心的感动情怀，而在这种感动背后也承载了许多其他的复杂情感。在全球面临经济颓势，所有人都需要鼓舞和振奋的这个时候，相信本片将会让这个冬天显得稍微温暖一些。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Teleplay 剧集 《生活大爆炸》 The Big Bang Theory

首播时间 2008年09月23日





“我是射手座的，这样就可以了解我的性格了吧？”

“的确，由此可以看出你患有一种大众文化妄想症。就因为在你出生时太阳的位置以及一些其他随意定位的星座，所以就影响了你的性格？”

想要习惯这部剧集不断向外跳出字幕而又迅速消失的速度并不容易，就和习惯片中四个神神叨叨的高智商物理天才的怪毛病一样不容易，你可能会认为他们太宅太古怪，太缺乏社交技巧，而且总是喜欢一口气说一长串混合着逻辑学、物理学以及一些听都没有听说过的严谨（或者刻薄？）台词，不过，这一切也正是我们之所以爱它的理由。



在这部剧集中的四名科学家，喜欢玩游戏、喜欢看电影动漫、喜欢Cosplay、喜欢科学、喜欢收集各种周边，甚至会在万圣节Cos成多普勒效应参加派对，因他们而生的笑料也数不胜数。这是一部为所有心中存在一丝邪恶的人或宅男量身定做的剧集，在每集有限的20分钟内，无数富含科技含量且相互讥讽的台词将会充溢在我们的脑中，只要你对自己的语言理解力与逻辑拥有足够的自信，那么就关注一下它吧！



写到剧情小说的最后一章时，我的心情也是复杂的，犯下了错误之后再试图纠正固然正确，但遗憾的是那种缺憾感已经无法抹消，相信威尔也有着一样的想法：即便自己得到了原谅，但仍需背负着错误的烙印生活下去，这也正是“永远的赎罪者”这个名字的来源。

文 玛娜 美编 NINA

特别说明：在本文中凡是注有“外传”标题的章节均是根据官方前传及其他路线的内容汇集而成的故事，目的是向大家完整地展现故事的全貌，它们在时间轴上位于小说主线之前，讲述的是角色们在主线故事开始前所发生的事情，希望通过这些故事能让您从一个立体客观的角度去看待故事中出现的人们。

永远的赎罪者(下)

女神侧身像 负罪者剧情小说

人物介绍

克里斯托夫 Kristoff

阿尔托利亚王国的第二王子，因其生母是第一王妃，所以他比朗格雷的王位继承权要高。厌恶战争的他什么都想通过谈判和对话来解决，也因此造成了他优柔寡断的性格。

朗格雷 Langrey

在国王去世的现在，他认为若要拯救治安混乱的国家，以武力来实现统一是必须的，所以他无法坐视政权被交给优柔寡断的弟弟克里斯托夫，并因此而开始准备夺取王位。

罗因伯格 Roienbourg

前国王的重臣，曾经负责两位王子的教育工作，后因疲于宫廷内的政治斗争而自愿接受了统治边境的任务，也因此又被称为“边境伯”。他为了修复两位王子之间的关系煞费苦心，不过在考虑到国家的将来后，决定转变为拥立王弟的长子。

潮 Ushio

倭国出身的武士世家的男子，小时候乘船出海时，船只因为被卷入暴风雨尔沉没，幸运的是他被一位阿尔托利亚宫廷魔法师所救，并将他抚养长大。

莉赛萝特 Lieselotte

阿尔托利亚的宫廷魔法师，她从小就沾染上了偷盗、说谎等一些恶习，不过凭借着出色的魔法天赋还是成为了一名魔法师。

萝塞 Rosea

小时候被抛弃在教堂前的她由于拥有惊人的魔法天赋，在修女抚养长大之后就被招进入了宫廷并成为了阿尔托利亚的宫廷魔法师。

第三章 一个结局

萝塞 & 莉赛萝特 & 潮

1 马尔特小镇

马尔特小镇是一个位于阿尔托利亚王国中央的和平小镇，长久以来，居民们都大大咧咧地在城镇里过着简朴但却不必为生活而愁的日子，但是，这一切安静与祥和似乎在最近遭到了突破其来的颠覆。

流着涎水的魔物时不时地出现在镇里，袭击着老人与孩子们，人们纷纷猜测这是由于政局动荡的缘故，使魔物的行动也变得活跃了起来。

而正巧经过这里的威尔也成为了魔物们的觅食对象，一群魔物毫无预兆地将几名经过了一天的跋涉而疲累不堪的战士围在了中间，逐



渐向着中间逼近过去。

幽蓝的瞳孔……散发出阵阵恶臭的鼻息……就像那一天一样……

威尔感到自己稍稍迟疑了片刻，就只是这一瞬间，一股寒风从后背的方向扑了过来。

坏了……

那个地方是没有同伴防守的死角……

威尔慌忙抽出了长剑，但是能不能赶上还是另一回事，就算赶上了，也难免会在魔物那锋利的爪子下受一些皮肉伤。

不过，魔物却在爪子抓出一半的时候就随着一阵刀光倒下了。

“喂喂，大哥！留神背后哦！”

顺着声音传来的方向望去，一名穿着有很大袖子的衣服的异国武士正将刀上的一滴污血抖落在地上，看了看面前的情景，他稍微思考了一下，以有些古怪的发音对着威尔大声询问道。

“多一个人总归是多份胜算哦，俺也来帮忙吧！”

看到威尔点了点头后，武士就挥舞着长刀冲了过来，干脆利落地解决了几个魔物。威尔一边和魔物缠斗，一边默默观察着武士的刀法。和威尔一直以来遇到的战士都不一样，那名武士无论出刀与收刀速度都非常快，挥刀出去的路线与套路也是截然不同，更精确、更狠毒、更危险，但凡出手，必要见血。

这名武士学习的是杀人的刀法，不好看，但实用，在他的帮助下，地面上很快就躺满了魔物的尸体。

“全部都清理干净了哦？”

将刀插回到鞘中后，那名武士四下环顾一遍，这才放心地吐出了一口气。

“倭人么……刀法不错。”威尔伸出手，拍了拍对方的肩膀。

“嘿嘿，谢啦。”武士不好意思地哈哈一笑，“对了，俺在找一个叫萝塞的女人，你认识吗？”

“萝塞？”

“她被称作‘圣女’，好像在普通民众中有不小的威望，大家都很崇拜她……”

不等对方说完，威尔就忍不住打断了他的话。



“我对女人没兴趣，要是想追她的话，你最好去问其他人。”

不过，武士并不是因为这个原因而询问威尔的，正相反，他有着一个更加重要的理由。

远在他乡的武士叫做潮，他之所以千里迢迢地来到这里，完全是为了寻找到人们所敬仰的“圣女”，为恩师复仇。

“从祖国出发的海船沉没之后，我身无分文地流浪到这里，后来是师父收留了我，抚养了我十五年。但我外出修行剑术后没多久，他就在宫廷里被谋杀了……”

重复着发生在恩师身上的遭遇的同时，潮又一次感受到了深深的悔恨与愤怒。

由于故乡倭国自古流传的训示：年满十五岁之后的少年就要踏上旅程，去外面的世界见识一下，所以潮也在十五岁的时候离开了恩师身边，开始在世界各地旅游。但是，离开后没有多久，他就听到了从故乡那里传来的传闻。

宫廷魔法师森奈尔大人引发了魔法爆炸，在将自己国家的军队卷入其中之后身亡。

为了确认这些话的真伪，潮不辞辛苦地翻过常年积雪的丘陵地带，回到了自己的第二故乡，阿尔托利亚。

结果对于一个少年来说是残酷的。

潮陷入了深深的自责中，责怪自己为什么没能在最后陪在恩师的身边，而悲痛欲绝的师母就在此时告诉他：宫廷里的人透露说，森奈尔大人是被自己的部下所杀。而被称为“圣女”的萝塞，正是森奈尔以前的得意部下。

“这么说，是萝塞杀了你师父？”

“啊，没错。为了给师父报仇……俺一定要把那个女人斩成两半！”在潮那黑色的瞳孔中透出了不可动摇的坚定，这是他惟一能够报答抚养自己成人的森奈尔的办法了。

“为什么跟我说这件事？”威尔以犀利的眼神望向潮。

听到这里，威尔已经明白了，潮的刀法并不是为杀戮而生的刀，只是他本身……

他本身是为了杀戮而活的人。“为什么跟我说这件事？”威尔以犀利的眼神望向潮。

“谁知道咧……”潮露出了一丝苦笑，“说不定是因为你的眼神，你那双眼睛和俺一样，都属于决心复仇的人。”

威尔没有说话。

“看起来俺跟你挺合得来哦，怎么样？暂时结成共同战线吧？”

说着，潮向威尔挤了挤眼睛。

2

整个阿尔托利亚王国中已经布满了魔物的踪迹，但是，扰乱人们生活的却不仅仅是魔物，真正让人们感到不安与动荡的是政局上的混乱。

这场混乱的根源是现任阿尔托利亚王的突然逝世。

国王死后，王位的第一继承人克里斯托夫王子正打算在众臣的簇拥下登基之时，由侧妃所生的第一王子朗格雷突然不顾道义，向自己的弟弟——克里斯托夫发起了挑战，打算夺取阿尔托利亚的王位，并将自己的居城艾迪雷文城修建得分外庄严奢华，仿佛是下定了和王都分庭抗争的决心。

朗格雷并不是贸然发起争夺王位的战争，据说在他的背后有邻国威尔诺亚的支持，与此相对，克里斯托夫则是得到了邻国克雷尔蒙菲兰的私下帮助。

兄弟之间的战争一触即发，不管怎么样，生活在这片土地上的人民都将是战争的受害者。

罗因伯格若有所思地转动着手中的药瓶，窗外透进的阳光洒在他那皱纹密布的脸颊上，仿佛流水渗进了沟壑纵横的河岸中，每一道纹理都写满了岁月的痕迹。

在过去的几天里，罗因伯格感到自己确实是老了，他再也不能像年轻时一样连续数天不眠不休地处理政务或是在战场上冲锋陷阵，现在，光是处理两名王子之间即将爆发的战争就已经耗尽了他的精力。

他曾是深受前任国王信任的重臣，也曾亲自教导过当时仍是孩子的两名王子，直到有一天，饱经受宫廷内无休无止政治斗争的他突然感觉到了前所未有的疲倦感，于是，他向国王提出了引退，在国王的指派下来到了位于阿尔托利亚最南方的边境之地维斯哈特城养老。

短短的几年间，罗因伯格将维斯哈特城治理得井井有条，成为了整个阿尔托利亚王国中屈指可数的富饶之地，在这段时间里，罗因伯格甚至觉得自己又恢复了活力，直到前任国王的突然去世为止。

当朗格雷向克里斯托夫发起挑战的时候，罗因伯格就知道，自己可以颐养天年的日子已经结束了。

一名气质娴静的长发少女走了进来，罗因伯格将一直在手中摩挲的药瓶轻轻地放进了抽屉里，开口道。

“把这件事交给已经离开宫廷的你，实在是非常抱歉。但在阿尔托利亚王家已经分崩离析的当下，老夫能够信任的也只有你了。”

“对此我早有准备，为这个国家……为阿尔托利亚付出一切的心情，即便在离开王家之后，也不曾有过丝毫的改变。”

少女半跪下去恭敬地答道，在她的目光中，确实早已有了将生死远远抛在一边的觉悟。

“不愧是萝塞……你无愧圣女这个名号，的确值得受到民众的爱戴。”

“您过奖了。”

罗因伯格微微沉吟片刻，思考着自己应该如何将这个重要的任务交给萝塞。

“两位王子之间的矛盾如今已经日益加深，朗格雷终于对克里斯托夫王子发表了宣战公告……”

“怎么会有这种事！”

“不能让两兄弟因为这件事反目成仇，无论如何也要阻止这场战争的发生……我最近得知王宫内部有几股势力正企图将生性和善的克里斯托夫王子培养为傀儡皇帝，而下任国王人选一事引发的内乱也让周





边诸国蠢蠢欲动，准备趁火打劫。”

正像罗因伯格所说的那样，威尔诺亚和克雷尔蒙菲兰对两位王子的支持绝不是出自于好心驱使，他们正打着自己的如意算盘。如果事情继续这样发展下去的话，这场发生在阿尔托利亚王国中的战争将变成两位王子为威尔诺亚和克雷尔蒙菲兰而进行的代理战争。

曾经历过无数战争洗礼的罗因伯格就算是闭着眼睛也能猜想到威尔诺亚和克雷尔蒙菲兰那边究竟有什么目的，想到这里，他不禁在心底深深叹了口气。

“总而言之，各方之间的分裂程度在不断深化，我们不能让王宫变成卖国贼用来满足私欲的工具。”

罗因伯格从胸前抽出一封用印泥封好的信笺，慎重地交到了萝塞的手中。

“我写给克里斯托夫的文书就交给你了，一定要尽早将绝不能引发战乱的想法传达给他……”

“遵命，哪怕用性命作交换，我也一定会将这封书信交到克里斯托夫殿下手上的。”

萝塞恭敬地行了个礼，将信笺收进了胸前。

3

“你们几位，请出手帮帮这些村民！”

刚一踏进一个小村庄里，威尔就听到不远处传来了魔物的嚎声，与此同时，还有一个细柔的女声混杂在其中。

那是一名穿着白紫相间的短裙的黑发少女，看到手持武器的旅人，少女用求助的目光投向了威尔，她正用身体护着几名惊慌失措的村民，眼看就要无法阻止魔物的下一步进攻了。

没有等到威尔回话，潮早已先一步冲了过去，以电光石火般的快刀将几只魔物砍杀在脚下。少女感激地点了点头，立刻转过身去，默默念起咒语，救治几名受了轻伤的村民，转眼之间，村民们身上被抓伤的伤口都纷纷愈合了起来。

“太感谢您了，全都多亏了圣女萝塞小姐，您的恩情我一辈子都不会忘记的。”

一个村民紧紧地抓住了少女的手，大声说道。

正打算将刀插回鞘中的潮突然停下了。

他走回到村民和少女的面前，蹲下注视着村民重复道。

“圣女……萝塞？”

刚经历了死里逃生的村民完全没有察觉到潮脸上的异状，以兴奋的声音答道。

“没错，你不认识萝塞小姐吗？她总是在贫穷的村子停留，无偿治愈那些受伤的人，简直就像女神一样。多亏她我才能得救，真是太感谢了，谢谢你们。”

潮的嘴角露出了一丝冷笑。

“原来如此，你就是……就是杀死恩师的女人萝塞……”

说着，他慢慢站起身来，将沾满了魔物腥臭黑血的刀刃对准了萝塞。

然而，那名被称为圣女的少女却是一脸疑问。

“别装傻了！伪装成魔术失控事故，将阿尔托利亚宫廷魔法师森奈尔大人杀死的就是你吧！”

“我没走夺走您师父的性命。”听到这句话后，萝塞的表情反倒坦然了起来。

“给我闭嘴！”

“请听我解释！”萝塞毫不畏惧地直视着潮。

“闭嘴！闭嘴！恩师的仇，俺现在就报！”

被愤怒与憎恨所驱使的潮不由分说地举起了刀，朝萝塞的肩头砍去。

“喂，住手！”

就在此时，威尔突然出剑挡住了潮。

“我看这个被称作圣女的人不像是杀人犯，先听听她怎么说吧，之后再动手也不迟啊。”

“你可真幼稚……就是这个女人杀死了把不幸流落到这个国家的俺我当作亲生儿子养大的恩师！”潮愤愤地瞪着萝塞，但是却已经把刀放了下来。

“不是我干的。”萝塞再度重申道。

尽管经历了刚才的事，她仍是一幅坦然而从容的样子，正是这坦然，让潮也不禁产生了疑问。

“说起来，如果是我夺走了您师父的性命，那我又能得到什么好处？不过身居宫廷要职的森奈尔大人的死，的确是某人的阴谋。此外，某些证据也表明，我和莉赛萝特两个人确实有杀害森奈尔大人的嫌疑。”

“莉赛萝特？”潮皱起眉头，轻声念着这个有些熟悉的名字。

“她和我一样，都是以宫廷魔法师的身分在宫廷里任职。”萝塞点了点头，说到“莉赛萝特”的时候，她的脸上突然掠过了一丝阴翳。

“你不知道还有另外一个人吗？”注意到了潮的动摇，威尔追问道。

“不清楚，那种绕口的名字俺根本就记不住。”潮毫无反省之意地大声答道。

“不过，我并没有参与宫廷内的阴谋。这是真的，请您相信我。”

借着这个机会，萝塞立刻澄清了自己的嫌疑。

“也就是说，那个叫莉赛萝特的才是俺的仇人？”

“事情的真相我也不是很清楚，但请你停止这种报复行为。就算你成功复仇，也拯救不了任何人……”

潮的表情没有任何变化，看不出究竟是什么态度。

“我还要急着赶路，先告辞了。”

见到事情已经解决，萝塞轻轻地向所有人点了点头，快步沿着村外的小路离开了。

“就算成功复仇，也拯救不了任何人么……”

注视着萝塞离去的背影，威尔不禁低声默念着。

能够说出复仇并不能拯救什么的人，究竟是真正的圣女……还是因为根本无法理解想要报仇的人的心呢？

4

再次遇到萝塞是不久之后的事情。

天色将晚的时候，威尔等人路过了一座宽阔的石桥，在那里又一次遇到了成群结队的魔物，正巧走了另一条小道来到这里的萝塞则赶上了这场战斗，用魔法帮上了不少忙。

“这就算是刚才你们救了村民的谢礼吧。”

清除了魔物之后，萝塞急急匆匆地又要上路，这一次，潮阻止了她。

“站住！如果你没有杀死恩师，那俺的仇人究竟是不是你刚才提到的另一个女人？快告诉俺！”

“我不知道，刚才我已经向您说明，虽然我们两个人都有嫌疑，但那件事的确不是我做的。虽说有人举报了莉赛萝特，但她同时提出我也有作案的嫌疑，后来由于没能查出真相，我们两个人便都被赶出了宫廷。”

回忆起发生在宫廷中的那件事，萝塞也有着无数的疑问。

无论是她还是莉赛萝特，其实都有与潮相差无几的立场。萝塞是在教会中长大的孤儿，而莉赛萝特则从小就孤身一人生活在贫民区，为了生活不得不染上各种恶习，在因卓越的魔法天赋被森奈尔看中招入宫廷之前，她们都过着灰暗且看不到未来的生活。

直到有一天，穿着光鲜整洁的森奈尔突然敲开了门，将她们带入了与之前完全不同的人生，对于萝塞和莉赛萝特而言，拥有强大魔法力量的森奈尔不仅是上司和老师，更是一名恩人。

之后的几年里，萝塞和莉赛萝特在衣食无忧的世界中度过了前所未有的快乐时光，她们将所有的精力和时间都献给了魔法方程式的研究和学习，能力以惊人的速度成长着。

就在这个时候，森奈尔突然发生了意外。

从调查的结果来看，森奈尔是在施展一个危险的魔法时遭遇他人的破坏而身亡，而由现场的状况来看，只有萝塞和莉赛萝特有作案的嫌疑，由于在漫长的调查过程中没有找到可以证明是谁害死森奈尔的证据，所以两个人一起被赶出了宫廷。

但是，对于发生在森奈尔身上的事，其实萝塞知道得并不比外人多。

“我无法证明莉赛萝特就是罪犯……”

想到这里，萝塞突然开口道。

“得知最后居然连我也要一起赶走的时候，我确实有些难以接受，将无缘无故被卷入这起案件的恼怒、以及无处容身的无奈全都怪罪到了莉赛萝特身上。但突然有一天，我明白了一件事。我看到了自己的力量能够帮助的人，在被愤怒和憎恨操纵之前，我明白自己还有必须得去完成的事情。不管是在宫廷还是在市井，心系祖国、为人民的幸福衷心祈愿的心情都是相同的。”

说到这里，萝塞不自觉地轻轻捏住了胸前的信。

“莉赛萝特也一定是出于无奈，才不得不杀死森奈尔大人的吧……我相信此时此刻，她也一定在这块



土地的某个角落，一边祈祷祖国的和平一边努力地生活着。您也一样，如果真想报答森奈尔大人的话，就请一心想着未来继续生活下去，这才是最好的报恩方式。对于生存来说，憎恨和悲伤都是些不必要的东西，只要心中有着相信未来的力量就足够了。”

当萝塞的话音落下后，一个甜美而尖细的声音突然从桥的另一侧传了过来，与此同时，一个被红披风包裹着的少女踏着轻盈的脚步向所有人走来。

“你还是老样子，说些让人反胃的话，一心沉浸在自我满足的氛围中啊，圣女萝塞。”

少女铜金色的齐耳短发随着脚步不断地跳跃着，给人带来了一股奇妙的不安感。白皙的肌肤上，一双红褐色的大眼睛肆无忌惮地从每一个人的身上扫视过去，流露出一丝狡黠的气息。

“莉赛萝特？你来干什么？”看到那名少女的同时，萝塞的身体突然紧绷起来，就连潮都能感觉得到从她心底升起的紧张。

“我想要你为了国家前途而负责寄送的那封信。”莉赛萝特轻轻用手中的魔杖敲击着掌心，好似很平常地说道。

与她的淡定相反，萝塞的脸色却是瞬间变得煞白一片。

“为什么是那个……”

“干佣兵这一行，有机会接到各种各样的委托。比如……暗杀罗因伯格的使者。”

少女的脸上虽然还是带着微笑，但是语气却让人不寒而栗。

“要是你乖乖把信交出来，说不定我还可以饶你一命。”

“莉赛萝特……你明明有着出色的魔法天赋，为什么要用那种力量背叛自己的祖国呢！”

“真是的，你的废话可真多！被宫廷抛弃了之后，你还打算相信这个国家么！”

莉赛萝特不耐烦地反问道。

在莉赛萝特的口中听到了罗因伯格之后，威尔和潮才开始渐渐明白了事情的缘由。

虽然她们已经被逐出了宫廷，但是无疑还与这场即将改变阿尔托利亚历史的巨大政变有着密切的关系。而莉赛萝特所想要抢走的那封信，应该也记载了什么足以影响之后战局的信息吧？

害死了森奈尔之后……居然又厚颜无耻地投奔敌国，反过来对自己的祖国作出这些事情。

想到这里，潮忍不住拔出了刀。



“被你这种混蛋女人杀死，森奈尔师父一定死不瞑目！俺现在就要砍了你！”

“森奈尔大人？”

和萝塞的反应一样，莉赛萝特的表情看上去也是充满着疑问。

“没错！俺现在认定你就是师父的仇人！承认吧，是你杀死了俺的恩师！”

莉赛萝特的视线从潮的身上转到了不发一言的萝塞身上，她突然像是明白了什么一样大笑起来。

“哼！你还是那么擅长靠耍嘴皮子骗人啊，萝塞。你是不是装成一副圣女的样子到处宣扬是我杀死了森奈尔大人的谎话？”

萝塞没有说话，莉赛萝特则冷冷地盯视着她，眼神中充满了怨恨。

不，应该是从两个人一见面起就已经充满了怨恨才对。

见到莉赛萝特已经不可能被说服，萝塞无奈地将一直握在手中的魔杖举到了胸前，莉赛萝特也飞快地念动咒语，几具巨大的机械兵器随即现身在她的周围。

“真没办法啊……”

威尔无可奈何地叹了一口气，站到萝塞的身边，屏息静气地等待机械兵器接下来的动作。

5

虽说只是个手无缚鸡之力的小女孩，不过莉赛萝特仍然让威尔和潮见识了天赋的可怕。

在她的操纵之下，本无生命的机械兵器几乎变成了一具全身上下每一个关节都可以带来伤害的杀人兵器，战局几度陷入危险之中。而且，在操纵机械兵器的同时，莉赛萝特还不忘记偶尔抽出空来发射几团火球扰乱一下敌人的阵脚，俨然一副游刃有余的模样。

就和萝塞所说的一样，拥有这种能力却走上了背叛国家的道路，实在是太可惜了。

出于这样的想法，找了一个机会乘隙而上的威尔并没有刺伤莉赛萝特，仅仅只将她的魔杖打落到了地上，与此同时，所有没被摧毁的机械兵器都停了下来。

“哈哈……哈……我就要死在这里了么……”面对着无法挽回的颓势，莉赛萝特突然大笑起来。“杀死仇人，很开心吧？”

莉赛萝特并不是在和潮说话，而是紧紧盯着萝塞。

“我完全没有找你报仇的意思……”

“哼，不愧是优等生。哈……哈……至少为我祈祷冥福吧。”

萝塞向莉赛萝特的方向走了几步，闭上眼睛，轻声念起祝福的诗句，而此时，莉赛萝特突然运起悄悄在体内聚集的魔法能量，向毫无防备的萝塞投去了一团烈焰。

烈焰立刻吞没了萝塞的身体，当火焰在萝塞的压制下熄灭之时，罗因伯格的信早已被烧成了一团灰烬。

“哈哈哈，已经烧光了，你也跟那封信一起灰飞烟灭吧！”

莉赛萝特得意地发出一阵狂笑声，毫不留情地用恶毒的语言向萝塞发起着攻击。

“你恨我吗？一定恨之入骨吧？看来你辜负了罗因伯格的信任啊，圣女大人，这样一来这个国家就会陷入战乱之中，一切都是要怪你的无能！啊哈哈哈哈！”

“你这个混蛋！俺实在是看不下去了！不可原谅！俺要杀了你……”

潮再也无法容忍下去，愤怒地朝莉赛萝特冲了过去。

就在这时，他比谁都清楚地看到了接下来所发生的一切。

萝塞突然从怀中抽出一把短剑，狠狠地插入了莉赛萝特的胸前，莉赛萝特闷哼一声，便瘫软在了地上。

潮也清楚地看到了，那一瞬间，萝塞的双眼中闪烁着压抑已久的怨恨所散发出的奇异光芒。

短剑上的鲜血不停地顺着萝塞的双手滴落在干燥的石板桥面上，萝塞呆呆地望着自己手中的短剑，身躯忍不住地微微颤抖起来。

“哼哼……什么圣女啊，你的本性也不过如此嘛……”

莉赛萝特拼尽全力撑起了上身，从她的嘴角绽放出一丝讥讽的笑容，“萝塞……我终于找到和你的共同点了……”

像被什么沉重的东西压得要窒息一样，萝塞张开了嘴，大口地喘着气，接下来，她突然迅速将短剑反转过来，插入了自己的胸前。

一片血迹瞬间就染红了萝塞的衣服，潮冲了过去想要帮她包扎，但是已经来不及了。短剑刺进的正是要害之处，萝塞并没有给自己留下挽回的余地。

“……我真是个笨……女人。”

仿佛是看到潮眼中的疑问，萝塞以虚弱的声音轻声说道。

“自己明明一直克制着对莉赛萝特的恨意……但最后还是被憎恨控制了。任凭感情控制身体，夺

走他人的性命……这就是我的本性么……”

在刚才那一瞬间，萝塞确实感到了强烈的恨意，那是自己一直努力掩盖起来，但是仍然无法清除的恨意，自从和莉赛萝特相识以来，它一直都存在着。

萝塞最不想承认的也正是这件事，一直受到教会的教育长大的她无法忍受自己的信仰被憎恨所玷污。

“心灵只要受过一次伤害，就再也无法恢复原状。我已经无法再戴上圣女的……假面具了，请你们，一定不要重蹈覆辙……就算因为憎恨而夺去他人的性命，心中也只可能留下无尽的空虚和自责……”

“俺……之前一直在想什么啊……”

注视着两名少女的尸体，潮突然说道。

萝塞的血迹已经凝固在了他的衣服上，就像是一块难以愈合的伤痕。

“俺干掉仇人了吗？这就是我的期望吗？”

潮不停地喃喃自语着，望向威尔的目光中充满了迷茫。

那是一种突然之间失去了目标的迷茫，仿佛置身于大雾中一般，摸不清未来的方向，心中充满的不是达到目的的喜悦，而是痛苦与无措。

看着潮复仇之后的样子，威尔也不禁在心里默默地问自己。

向女武神成功复仇之后的自己也会像他一样吗？这样的复仇，究竟能带来什么呢。

但是，难道自己还有其他的选择吗？

几天后，克里斯托夫王子发布公文，接受了朗格雷王子的宣战。

战争即将开始。

只有两具躺在桥上的尸体明白，这场战争如何吹响了开始的号角。

外传 一天前

朗格雷 & 克里斯托夫 & 莉赛萝特

1 艾迪雷文城

朗格雷端坐在自己的王座上。

不，应该说是即将成为王座的靠椅上。

他轻轻摩挲着椅子上用黄金铸成的花纹，思考着应该怎样让弟弟乖乖地让出王位。

虽然说克里斯托夫是自己想要登上王位的一大阻碍，不过朗格雷并不想直接和弟弟发生冲突。这个由正妃生下的宝贝王子尽管优柔寡断，毫无成为国王的资格，不过作为一个乖巧的弟弟而言，无疑还是很够格的。

如果克里斯托夫能理解他的苦心，乖乖地退出王位之争就好了，阿尔托利亚王国现在需要的是像自己一样拥有力量的国王，而不是懦弱感性的宫廷诗人。

此时，辅佐官躬身走了进来。

“朗格雷殿下，克里斯托夫王子殿下派来了一名使者。”

“克里斯托夫派来的？好吧，让我见见。”朗格雷微微挑起浓密的眉头，饶有兴致地等待着使者的到来。

以一袭红色披风裹住全身的使者走进来，恭敬地行了个礼。

“哼……克里斯托夫想说什么？”

“实际上……王子希望朗格雷殿下答应一件事。”

使者的声音听起来稍微有些尖细，不过朗格雷并没有在意。

“克里斯托夫有事拜托我？不会是叫我把王位让给他吧，这件事现在还有谁不知道？虽说是王后产下的子嗣，但他实在是太过软弱，根本没有能力继承王位。呵呵呵……”

“克里斯托夫殿下的要求，正是关于下任国王的。”



“嗯？”

“希望朗格雷殿下能够‘老老实实地受死’，这就是克里斯托夫王子殿下的请求。”

话音刚落，使者便从地上弹了起来，挥动双手，一片烈焰立刻向着朗格雷扑去。

但是，烈焰并没有碰到朗格雷的一根汗毛，而是像撞到了一层透明的薄膜一样散开了。

那是等级相当高的魔法防壁，看到这个只有高级魔法师才能布下的屏障，使者也不禁大吃一惊。本来不过以为他只是个王子罢了，没想到却有这样的能力，看来朗格雷的野心绝不是得到王位这么简单而已……

不过红袍使者并不在乎这些事情，她甚至也不在乎有没有成功刺杀朗格雷王子。

她的目的已经达到了。

“我只是奉命行事，要恨的话，就恨你的弟弟吧！拜拜，我先走了！”

说完后，红袍使者就穿过窗户跳了出去，当门口的守卫冲进来的时候早已经消失得无影无踪了。

“那个该死的克里斯托夫！”朗格雷紧紧握住拳头，面色铁青地向下属吩咐道：“立刻公开宣战布告！追捕逃走的使者！不管是悬赏还是什么，总之把她给我找出来！”

2

从艾迪雷文城堡中逃出来后，莉赛萝特找了个没人的角落，这才揭下一直用来挡住脸的红色披风。

虽然只不过是有惊无险，不过刚才魔法被防壁弹开的时候，莉赛萝特仍是大吃了一惊，朗格雷王子居然是这样强大的一个魔法师，这一点在接到任务的时候可没有一个人告诉过她。

该死的克雷尔蒙菲兰人。

莉赛萝特轻声在心里咒骂着那些老奸巨滑的委托人，但是，至少在这段时间里，她还不能和他们撕破脸。

在被赶出宫廷之后，莉赛萝特有种强烈的、遭到了背叛的感觉。

明明什么都没有做，明明一直尽忠职守，但是却没有人愿意相信自己，一句话都不相信，仅仅因为什么证据都没有的嫌疑就这样将她赶了出去。

不管莉赛萝特多么努力拼命地想要成为一名宫廷魔法师，最终还是没有任何改变，仍然孓然一身，



孤独可悲。

为什么要遭到这么不公平的待遇？

抱着这样的想法，莉赛萝特成为了一名佣兵，她憎恨国家，憎恨宫廷，这一次的任务终于让她感到了一丝复仇的快感。

这次的任务是由克雷尔蒙菲兰委托的：杀死克里斯托夫派遣的使者并取代，然后乔装刺杀朗格雷。

换而言之，也就是伸手进去，将阿尔托利亚王国这滩浑水搅得更加污浊。

真是可怜的克里斯托夫王子啊……自己派遣出去想要和平对谈的使者已经死在了暗巷里，因遇刺而勃然大怒的朗格雷也一定很快就会向他发起宣战布告，当那个时刻到来的时候，他那张秀气的脸又会做出如何不安与恐慌的表情呢？

想到这里，莉赛萝特忍不住轻声地笑了出来。

一定会因为自己遭到了背叛与欺骗而感到深深的痛苦吧。

虽然可怜，但是莉赛萝特一点也不同情克里斯托夫。

打定了主意要掺上一脚的克雷尔蒙菲兰怎么可能让两位王子顺利迎来和平呢？克里斯托夫真是愚蠢到了一定的等级才会相信那群人。

背叛、欺骗、谎言。

每个国家，每个人……这些词语每时每刻都充溢在整个世界中，如同家常便饭。

不过，只是这样还远远不够。

根据最新的情报，萝塞正带着罗因伯格的密信企图前往两名王子的居城，阻止战争的发展，如果将那封信抢走……两名王子一定都会认为罗因伯格已经与另一方缔结了联盟而想孤立自己吧。

那个时候一定会更加有趣……

莉赛萝特的眼睛突然亮了起来，她开心地从没有人的小巷里跳出来，朝着维斯哈特城的方向跑去。

“圣女萝塞，好久不见了……”

莉赛萝特默默念着这个让自己憎恨的名字，露出了一抹意味深长的微笑。

人物介绍



佛尼尔 Fauxnel

阿尔托利亚王国的宫廷魔法师，出身为平民的他却与贵族家主巴尔玛保持着朋友的关系。

尼古拉斯 Nicholas

贵族霍恩家的次子，比起巴尔玛来说他更喜爱战斗与武术，更适合成为家主。当巴尔玛成为家主并努力担负起家族重担的时候，他也在背后默默地支撑着兄长和家人。



菲奥娜 Phiona

阿尔托利亚王国贵族霍恩家的末女，和哥哥巴尔玛不同，她的身体中流淌着战士的热血，为了祖国与家族的荣耀愿意献出自己的生命而战。



巴尔玛 Valmur

阿尔托利亚王国中有着源远流长历史的名门一族霍恩家的家主，霍恩家是历代都会有英灵战士的极具盛名的武术世家，不过实际上，更喜欢成为一名学者的巴尔玛对自己的身分一直感到苦恼不已。

第四章 无法回避的战乱

1

"父亲被女武神带走的佣兵，就是阁下吧？"

当威尔漫步在因战争的阴影而略显寂寥的王都中时，一名身着绿色礼服的金发男子突然拦在了他的面前。

"这虽然只是街头巷尾的传言，但阁下走遍各个战场并蛊惑人心的行为，实在是让我无法默不作声。"

虽然年纪看起来只有二十多岁，不过金发男子的神情却相当倨傲自持，不等威尔开口，他又继续道。

"如果阁下在这里承认关于您父亲的那些传闻全是谎话，便可免受皮肉之苦，否则……就请让我看看证据，不然便要将你带回官府处刑！"

在距离金发男子不远处站着几个正在注意这边的巡逻兵，看起来只要对方一声令下就会冲过来的样子。

看来金发男子是王族的人，威尔无奈地叹了口气，从口袋里抽出了女武神的羽毛。

通体散发着晶莹光芒的女武神所留下的羽毛，与普通的羽毛有着截然不同的外表，只是看了一眼，金发男子就露出了吃惊的表情。

当威尔打算离开的时候，金发男子才回过神来，拦住了威尔。

"……请原谅我刚才的无礼，不过在你们离开之前，请务必移步宫廷。"

"嗯？"

"我是宫廷魔法师佛尼尔，找阁下有要事相商。在您听完这件事之前，我绝不离开阁下身边一步！"

佛尼尔的表情相当坚决，与其说是请，倒不如说是客气的要求更为恰当一些。

不如听听他想要说些什么……抱着好奇的想法，威尔毫不犹豫地答应了下来。

佛尼尔带领威尔前往的是宫廷深处的一间府邸，相比起城镇里的寂寥，宫廷内部则仍是一派热闹繁忙的景象。

绕过长长的走廊，走进一座空旷而冷清的宅子里后，佛尼尔小心地将大门牢牢关紧，这才示意威尔坐下来详谈。

"之所以请您到这里来，没有别的意思，只希望能借助阁下的力量拯救这个国家。"

佛尼尔话一出口，就完全出乎了威尔的意料之外。

"想必阁下应该对阿尔托利亚的王位继承问题略有耳闻吧？倘若政局持续动荡，阿尔托利亚迟早会被他国所灭。我和主人一直尽全力避免两位王子殿下之间的对立发展到无可挽回的地步，但听者甚少……因此希望阁下能出面劝阻各位权贵，停止无益的争端！"

见到威尔毫无反应，佛尼尔又补充道："您的父亲既然是被女武神选中的英灵战士，那么阁下所说的话必然具有超乎寻常的份量。"

原来是因为女武神的事情……因为那所谓的"荣耀"啊……

威尔仍旧一言不发地盯视着佛尼尔，佛尼尔却没有注意到他的不满，自顾自地继续说了下去。

"……实际上，在本国之中，除了阁下以外，还有一位贵族也与被女武神带走的人有一定联系。但霍恩一族虽然有着贵族的地位，但却无心履行职责，打算在这场纷乱之中隔岸观火。为何这个国家会落得如此境地，实在是让人唏嘘。"

等到佛尼尔说完，威尔突然开口道。

"问你一件事，你的主人是谁？"

"阁下何出此言？"

佛尼尔惊讶地张大了嘴巴。

"你刚才说你是宫廷魔法师吧？那你认识萝塞和莉赛萝特吗？我在之前的战斗中遇到过她们两个人。"

佛尼尔确实认识萝塞和莉赛萝特。

不仅仅只是认识，当萝塞和莉赛萝特被接到宫廷里来的时候，就是比她们年长七岁的佛尼尔充当起了同事和保姆的工作。她们被赶出宫廷后，佛尼尔还能偶然听到关于萝塞圣女的传闻，不过涉及到莉赛萝特的，这却还是第一次……

"萝塞为了保护罗因伯格边境伯交给她的书信，被莉赛萝特杀死了。"

威尔低声向佛尼尔重复了当天发生的事情，一阵变幻不定的表情在佛尼尔脸上显现出来。

然而，没有等到威尔追问，急促的敲门声就突然响起，随后，一名穿着盔甲的士兵冲了进来。

"国境附近有魔物袭击！"

"知道了，我马上动身。"

佛尼尔闻言立刻站起身来，抓起桌上的外套打算出门。

"身为宫廷魔法师，你居然亲自去跟魔物交战？"

"现如今宫廷形同虚设，没有任何作用。领民的安危，只能靠我们去保护。"说着，佛尼尔已经冲出了房门。

威尔也跟着佛尼尔的背影一起冲了出去。

2

将魔物击退，回到了宫廷后，霍恩家的年轻家主巴尔玛正巧前来拜访。

由于听到佛尼尔之前的话，威尔对巴尔玛也是相当好奇。光从相貌上看起来，巴尔玛远比威尔之前所设想的要年轻得多，栗色的短发下是一张在刚毅中透露了一丝稚气的脸，虽说是名门武家的家主，但举止看起来却并没有武将所惯有的豪迈与粗鲁。

而巴尔玛这次到访，是为了拒绝佛尼尔的请求。

"我已经决定了，霍恩家族不插手宫廷的争端。"

走进房间后，巴尔玛没有什么寒暄，直入主题地说道。

佛尼尔脸上自始至终挂着的微笑突然消失了。

"想必巴尔玛阁下并没有忘记，因为您的轻举妄动而使得霍恩家族遭受其他势力袭击这件事。正因为如此，您心爱的家人才会被女武神带走……"

"所以才决定不参与这次争端，有战争的地方，就有女武神，她会带走我们的灵魂……所以只需要避免发动战争就行了。"

不久之前，巴尔玛的弟弟尼古拉斯在战场上牺牲了。就像所有人所预想的那样，女武神自天而降，将尼古拉斯的灵魂带进了瓦尔哈拉，只留下了一根羽毛。

真不愧是阿尔托利亚仅存的贵族啊……消息传开后，人民带着尊敬的神色纷纷感叹道，不过，对于霍恩家，对于巴尔玛来说，这些荣誉已经太多了。巴尔玛不想再看到任何亲人在战场上死去，这就是他之所以决定拒绝佛尼尔的原因。

"可战争正在发生！只要霍恩家族有所行动，就能够推迟战争的扩大，牺牲者也会相应地减少。"

"想出如何推迟战争的计策不正是你的工作吗？"巴尔玛避开了佛尼尔充满期待的目光，斩钉截铁地说道，"剩下的事就交给你了，佛尼尔。"

当巴尔玛离开宫廷的时候，威尔也匆匆追了上去。看到那个已经完全丧失了战意的战士，威尔就是单纯地认为，必须要和他谈一谈。

巴尔玛走的很快，早已看不到影子了，威尔一边确认着周围陌生的建筑，一边向着自己认为是正确的方向走去。

不远处突然传来了一阵兵器相互撞击的声音。

有人在打斗！

确认了方向之后，威尔立刻迈开大步，朝着刀剑声传来的地方跑去。

几名士兵正将巴尔玛围在中间，而巴尔玛似乎受了伤，单膝跪地，对于即将刺到自己身上的剑没有任何招架的能力。

威尔快步赶了过去，将外围的几名士兵挑开，冲到巴尔玛的身边，一把将他扶了起来。

"你没事吧？"

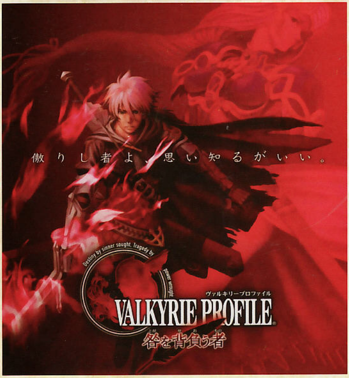
听到威尔的声音，巴尔玛勉强睁开双眼，以涣散的眼神望向威尔。

已经不行了。

看到巴尔玛的眼神，威尔就确定了这一点，他曾见到离死亡只差几步的人，他们的目光也是这样，最多不过半小时，正站在死神面前的巴尔玛就会永远闭上眼睛。

虽然明知如此，威尔还是摇着巴尔玛的肩说："你再坚持一下，我现在就去找佛尼尔！"

说着，威尔匆匆放下巴尔玛，转过身想要回到宫廷中。



然而，刚走出几步，女神之羽就突然发出了光芒。

女神之羽产生了反应……也就是说……

"来了，威尔弗雷德阁下。您现在已经具备那种能力，应该可以看到吧?"爱丽丝轻声在威尔的耳边提醒道。

在巴尔玛头顶的天空上，不知道什么时候出现了一团光球，光球慢慢变大，光芒也更加耀眼，不一会，光球就变幻成了一名全身穿着湛蓝色盔甲的长发少女，轻巧地飘浮在巴尔玛的身边。

"女……武神?"

威尔不自觉地屏住了呼吸。

那就是女武神，金色的长发，蓝色的盔甲，散发出无比耀眼的光芒，遍布于全身的气流既锐利又充满了祥和之气。

那就是杀死了父亲的女武神。

威尔轻轻将手放在了剑柄上，但是，在那片神圣的光芒前，身体就像是被无数沉重的砖块压迫着一样，只是动一下就要使出全身的力量。威尔无法向前走近一步，只有站在远处眼睁睁地看着女武神挑中自己的猎物。

"全都是那位魔法师的阴谋，就这样失去性命，你一定很不甘心吧。"

俯瞰着巴尔玛，女武神幽幽地说道。

"他……一定有他的考虑。"

"你不恨他?"

巴尔玛苦笑着摇了摇头。"说没有显然是撒谎。但是我……十分了解他。"

"你弟弟也说了相同的话。"

"弟弟他……难道尼古拉斯的死也是佛尼尔搞的鬼?"巴尔玛的身体轻轻颤动了一下。

"详细情况我也不是很清楚，只不过他变成了不死者，不知道能不能完成对某个魔法师的复仇……"

女武神向着巴尔玛伸出了右手。

"要和我一起走吗?"

"你能够……拯救我的灵魂吗?"

"成为英灵战士究竟算不算救赎，不同的人有不同的理解。"

"如果能到家人身边去的话……"

看到女武神肯定地点了点头，巴尔玛终于如释重负地闭上了双眼。

与此同时，一团光芒从巴尔玛的尸体上腾空而起，光芒环绕着女武神不停缩小，很快就与女武神的光芒混杂在一起，最终与阴沉的天空融为一体，彻底消失了。

3

"巴尔玛死了！这都是你干的吧，佛尼尔！"

威尔气势汹汹地推开大门，冲进了佛尼尔的房间里。

佛尼尔的眼中隐隐浮现出了一抹阴沉的雾气，不过这只是转瞬即逝的事情。正在轻轻抚摸花瓶中一朵鲜花的他缓缓转过身来，镇定地迎视着威尔。

虽然佛尼尔没有说话，但是他的眼神无疑已经承认了自己的所作所为。

"就算巴尔玛原谅你，我也绝对不会放过你！"

一股怒火瞬间点燃了威尔的斗志。

威尔拔剑出鞘，一脚踢开挡住自己的长椅，剑锋以难以看清的速度向佛尼尔的头顶砍去。

佛尼尔慌忙向后跳开半步，锐利的剑锋沉重地砍在了他刚才所站立的桌边，木桌立刻从中断成了两半。见到对手已经动了真格，佛尼尔也不敢怠慢，立刻念起简短的攻击咒语企图阻止威尔的行动。

然而，没有等他念完，威尔的长剑已经穿过外套，冰冷的剑尖抵住了佛尼尔的脖子。

"为什么要杀死巴尔玛……想要阻止纷争什么的，全都是鬼话吗?"

威尔没有一剑杀死佛尼尔，他想要知道这个亲自下令杀死自己好友的人究竟在想些什么。

"当然，这全部都是为了增加同伴的权宜之计！如果巴尔玛能乖乖听我的话就好了……"佛尼尔虽然身处劣境，但仍得意地露出了笑容。

"我不知道你这混蛋脑子里究竟是怎么想的。但巴尔玛就是在死前还在担心你，你就没有一点点愧疚吗！"

"担心我? 巴尔玛担心我? 哈哈……哈哈哈哈哈！明明就是霍恩家先对我见死不救。连这种事情都不知道，居然还敢在我面前大放厥词……"

佛尼尔的眼中射出了怨毒的目光。

"就因为一个连面都没见过的远亲谋反，我的家族便被剥夺了爵位，流离失所，霍恩家根本没有理会过我们。巴尔玛根本就不是担心我，只不过在临死时感到内疚罢了……"

"那你为什么要杀了他?"

"为了我们家族的复兴，就像萝塞和莉赛萝特那样。"

"什么?"

"把杀人的过失嫁祸给她们俩，让她们互相猜忌，最后统统赶出的宫廷的人……就是我。只要是妨碍我出人头地的家伙全都得死！阻止战争的发生? 别开玩笑了！只有在乱世之中才有一飞冲天的机会。"

从峰顶掉入谷底，佛尼尔亲身经历了这一切翻天覆地的变化，他比别人更清楚地了解权力的意义与价值，也比别人更强烈地想要得到可以控制一切的权力。

既然已经被拆穿了杀害巴尔玛的阴谋，佛尼尔干脆将自己的想法全盘托出。

"所以我一开始才会让霍恩家挑起战火，但巴尔玛却始终从中作梗！所以我让他消失了！这样说你满意了吧，威尔弗雷德阁下！"

"巴尔玛……不是你的朋友吗?"

"他曾经是……"

想到巴尔玛，佛尼尔不禁停顿了片刻，这个选择对他而言很困难，但却不得不这样做。

"巴尔玛选择的道路是错的，两位王子既然选择了争斗，那么战争就无可避免，就算强压下这次纷争，积蓄的不满也总有一天会爆发。小范围的战争在之后更是无法根除，那样反倒只会造成国力的持续衰竭，通过战争来决定新的国王，这是惟一的解决方法。为了达成这一目标，巴尔玛的牺牲是必须的……"

佛尼尔喉头的剑尖突然一松，抬眼一看，威尔已经将剑收回了鞘内。

"就用你的力量去决定国王的人选吧，什么女武神的庇护、什么主义、什么计谋、只要用得上我的地方你尽管开口。"

面对着威尔的转变，佛尼尔一时还没有回过神来。

"但我要你答应我一件事——切切实实地终结战乱。"威尔注视着佛尼尔，一字一句地说道。"如果说女武神会被战乱吸引，前去挑选死者的话，那我就要阻止战乱。"

4 特尔库村

再一次回到家乡，萦绕在家中的仍然是那陈旧而一成不变的气氛，但是，威尔却并不觉得讨厌，至少不再像离开家乡时那样对现状充满了憎恨。

当玛尔戈特欣喜地迎上来，将威尔当作已经死去的丈夫那样殷切地对待时，威尔也只是微笑着一言不发。

现在回忆起来，当时离开家的原因确实是因为对一切都充满了仇恨，对死去的妹妹、变得疯疯颠颠的母亲不满；对波澜不惊的小镇、毫无志向的村民不满；对失去了父亲却毫无能力改变的自己不满。

如今，威尔终于可以平心静气地回来，接受命运赋予的一切。虽然他明白，自己早已失去了这样做的资格。

"我马上去煮饭，你稍等一会儿。啊，对了，八音盒好像坏了，你能把它修好吗?"

玛尔戈特从厨房里探出了半个脑袋，用欢快的声音提醒着自己的爱人。

从很久之前开始，她就一直将威尔当成塞奥多尔这样催促着。八音盒是艾尔茜最喜欢的玩具，每天都会用小小的手紧紧抱在怀中，如果不听着八音盒的声音，就会没有办法入睡。在离开家前往战场前，塞奥多尔曾答应说回来就会把它修好，玛尔戈特牢牢地记住了这句话。

"你明明说过一定会回来的……"

抬起头注视着无法望到尽头的蔚蓝天空，威尔忍不住想要对身处天上的父亲这样说。

走出家门的时候，威尔遇到了缇尔黛。

“你果然回来了！”缇尔黛开心地露出了笑容，因为在外面听到玛尔戈特的房子里传来声音，所以她才在门口特意等着。

“嗯……今天只是碰巧路过。”

虽然在和威尔说话，不过缇尔黛却一直用眼角的余光向房里张望着，直到确定了房间里没有她想看到的人，才努力掩盖着急切的心情问道。

“今天你……也没跟安塞尔在一起吗？”

“啊……”威尔不知道说些什么才好，尴尬地点了点头。

“这样啊……”缇尔黛垂下眼睛，看起来非常失望。

从小开始，缇尔黛就很喜欢安塞尔，这已经不是什么秘密了。

在这尴尬的气氛下，威尔匆匆地告别了缇尔黛，便转过身快步走出了村口。

“您不可能一直瞒下去啊，威尔弗雷德阁下。”

一直默默注视着这一切的爱丽丝突然轻声说道。

“我知道。”

威尔迈着大大的步伐，快步向王都的方向走去。总有一天他会告诉缇尔黛所有事实，但是，在这之前……他还有许多事要做。

外传 几天前

巴尔玛 & 菲奥娜 & 尼古拉斯

菲奥娜知道，巴尔玛并不是最适合成为霍恩家家主的人。

不仅仅是她知道，巴尔玛、尼古拉斯，甚至是作出了这个决定的父母也都很清楚地明白这个事实，但是，家主的位置只能留给长子，这是自古以来的规矩。

如果不是因为这个规矩，现在所有人一定都会轻松很多吧……

菲奥娜站在房间外，面带忧虑地看着尼古拉斯强行将正在熬夜处理工作的巴尔玛拉到床上，盖上了厚厚的被子让他休息。

巴尔玛就是太认真了。

他要负责宫廷内部的政务，还要平息与他国的纷争以及击退来犯的怪物，最近还加上了对他人家庭争执的仲裁。不管什么样的麻烦事，巴尔玛都会主动承担，根本不知道拒绝和割舍，为了这些政务上的事情，这几天他都连续工作到很晚。

每次看到操劳的巴尔玛，菲奥娜总是感到担心和生气的感情一起在心里升起来，但是，作为最小的女儿，她就算和父母说什么也不会有用。

尼古拉斯将房间里的烛火吹灭，轻手轻脚地走了出来，就在这几分钟里，巴尔玛已经睡着了，见到菲奥娜，尼古拉斯做了一个“嘘”的手势。

“大哥他太懦弱了，而且已经将自己逼上了一条绝路，真是个笨蛋……”菲奥娜抑制不住，小声地抒发了自己的焦虑之情。

尼古拉斯则安抚般地轻轻抚摸着妹妹的头，以温柔的声音说道。

“比起刀剑，大哥更喜欢书本，正如你说的那样，他可能的确不适合成为武家名门的一家之主。”

“让在武术上很有造诣的你成为家主不就好了吗，巴尔玛大哥就可以成为一名学者了呀。”

其实菲奥娜知道，自己也只不过是发发牢骚罢了，为了避免兄弟间的争端，身为长子的人一定要继任家主，这是巴尔玛无法逃避的命运。

不过，尽管如此，她还是曾无数次的想像过，如果能将喜欢读书的大哥与武艺高强的二哥的立场相互对调一下，两位兄长在各自所处的立场上，应该就不会有各种各样的烦恼了吧。

尼古拉斯再次轻抚奥菲娜低垂着的脑袋。



“如果担心大哥，我们就要在他的身后支持他，我觉得这样才是真正的兄弟，所以，你也该去睡觉了……”

说完，尼古拉斯便朝自己的房间走去。

看着他的背影，菲奥娜也慢慢地转身回到了自己的房间。

现在正是时局动荡的时候，据她所知，最近似乎有许多人前来游说大哥加入两名王子的战争中，巴尔玛一定正在慎重地考虑这件事，做出最有利于家人的选择。

在这个时候，大哥一定更需要家人的信任和支持，就像尼古拉斯所说的那样……

菲奥娜暗暗地下定了决心，自己一定要变得更加坚强。

坚强的可以和尼古拉斯一起，成为大哥最信任的后盾。



人物介绍



蕾娜斯 Lenneth

命运三女神之一，她肩负着在人界挑选优秀的战士并将其带往天界，成为英灵战士为神界而战的职责，被称为女武神，由于她拥有感受人类各种感情的能力，所以往往也会受到这些感情的影响。

第五章 不归之人

蕾娜斯 & 爱丽丝

1 就在威尔离开王都的这段时间内，两名王子相互敌视的局面又出现了一些微妙的变化。边境伯罗因伯格站了出来，公开支持先王的侄子约书亚继承王位，一瞬间，阿尔托利亚就形成了三足鼎立的局面。

有人说，罗因伯格之所以决定废除两位王子力挺新王，是受到了历史悠久的忠臣霍恩家灭亡的刺激，打算在局势混乱的时候站出来抢一碗粥喝。不过就佛尼尔对罗因伯格的了解，他绝非出于私欲加入战争，而是为了粉碎威尔诺亚和克雷尔蒙菲兰企图控制阿尔托利亚的阴谋。

不管是哪位王子赢得了胜利，阿尔托利亚都将被邻国所挟制，看清了局势发展的罗因伯格站出来正是为了最后一次对先王尽忠。

这也正是佛尼尔将威尔推荐给罗因伯格的原因。

想要真正结束战争，这是惟一的选择。

但是，罗因伯格似乎早已听说了关于佛尼尔的传闻，并没有给这个用他的话来说“浑身沾满精通宫廷权谋之术的污垢”的魔法师什么好脸色。仅是在听了威尔的父亲曾被选为英灵战士后，取出了两封信件要求威尔在一天之内交给两名王子以此来证明自己的实力。

在短短一天内将信交给两名王子并不是件简单的事情，通往两位王子居城的路途虽然不算太远，但是沿路遍布着各种嗜血的魔物，再加上需要连夜赶路，绝不是平常人物所能应付的。

罗因伯格之所以将这么苛刻的任务交给威尔，其实并不只是想要考验他，而是打从心底期盼威尔能够完成这件近乎不可能的事，这是他的最后一次赌注，也是最后一次挽回所有错误的机会。

第二天一早，威尔按时出现了。

2 “很遗憾，这是不可能的。我不太习惯待在大人的部队里。”

出乎罗因伯格的意料之外，当他盛情邀请威尔留在维斯哈特辅佐自己的时候，威尔却拒绝了他的要求。

“我跟佛尼尔算是一丘之貉。”威尔毫不隐瞒地坦言了自己的过去。

“我和他一样背叛了伙伴，见死不救……安塞尔他再也回不来了，我也因此背上了无法赎还的罪孽。”

威尔并不是因为罗因伯格的考验而感到被轻视，也不是刻意强调自己



的重要性。当罗因伯格以指责的语气痛斥佛尼尔的时候，威尔仿佛有一种被骂的正是自己的感觉。

罗因伯格的表情并没有任何改变，他微微抬了抬手，示意威尔站到自己身边。

“人就是一种会犯错误的生物。问题是，你能够挺起胸膛面对自己犯的错吗？是不断重复过去的错误，还是从中吸取教训，创造一个崭新的未来，两者只能任选其一。”

回忆起自己所犯下的错误，罗因伯格深深吸了一口气，沉声说道。

“老夫厌倦了宫廷的权力争斗后，推掉教育两位王子的大任离开了王都……要是能一直留在两位殿下身边的话，想必他们就不会作出错误的判断了吧。老夫也和你一样，是个背负着罪孽的人，现在，老夫想通过阻止兄弟相残来弥补过去犯下的罪责，所以……”

说到令自己深深自责的事情，罗因伯格不禁连声咳嗽起来。

“大人……”

罗因伯格做了个“没有大碍”的手势，稍稍喘息了片刻，继续道。

“老夫在你送去的信里写明了希望能找个地方让两兄弟坐下来谈判，你就以从属官的身分一起来吧。”

“您真的……信任我吗？”威尔惊讶地望向罗因伯格。

“老夫相信，你的内心中已经没有了一丝一毫的困惑。”罗因伯格肯定地答道。

罗因伯格选了一个最适合的地方与两位王子见面会谈。

那是王家的避暑胜地白头翁之森，当两位王子还是孩子的时候，罗因伯格每天都带着他们在这里的森林狩猎。

“真令人怀念啊，这里还是和以前一样漂亮……”

一路上，清凉的微风不时从清澈的湖面上刮过，将纯净的气息卷入鼻腔里，路边并没有太多的人工痕迹，仍保留了自然的感觉，一片茂密深邃的森林环绕在周围，鸟鸣的声音正是从那里传来的。

顺着用白色大理石铺成的路面走下去，不远处就是一座靠着湖水建立起来的行宫，这就是罗因伯格选择的谈判地点。

也许是自己愚蠢的一厢情愿，但是罗因伯格希望让两位王子看到这一切，回忆起童年时的亲密无间，即便无法因此而握手言和，但至少可以暂时抛弃盲目的仇恨。

这就是罗因伯格最后的赌注。

但是，约定的时间已经过了，罗因伯格却还是没有见到两位王子的身影。

就在他的心中浮现了一缕不安的同时，身后的石板路上突然传来了盔甲撞击所特有的金属声，几名士兵气喘吁吁地冲了过来，一边匆忙地举起手来敬礼，一边将最新得到的消息禀报给罗因伯格。

“报告大人！朗格雷殿下刚刚宣布了开战声明！”

“什、什么？”

“另外，有情报指出大量威尔诺亚军正在向阿尔托利亚行进！”

“大人！克里斯托夫殿下正率军朝国境地区的山岳地带前进！克雷尔蒙菲兰也有派出援军的迹象！”

关于两位王子的消息接二连三传来，他们没有来到避暑胜地与罗因伯格会面，而是擅自发动了战争，事态终于恶化成了罗因伯格最担心的状况。

“不能让两位王子开战，无论如何也要阻止他们。”

罗因伯格立刻吩咐士兵传令下去，即刻启程回到维斯哈特城。

战争终于开始了。

3

当得知罗因伯格要向两位王子宣战后，原本在朗格雷和克里斯托夫之间摇摆不定的各大王族立刻达成了统一战线，投奔到罗因伯格旗下。

在国内大部分王族的支持下，罗因伯格以闪电战法迅速向两名王子发动了小型战争。无论是人数、士气还是战斗经验都远远强于两位王子的情况下，罗因伯格在短短几天内就攻克了两位王子的居城，并将克里斯托夫和朗格雷囚禁在了城中的高塔内，平定了这场已经酝酿了许久的战争。

但是，在生擒朗格雷的时候，罗因伯格也不慎被朗格雷随身携带的短剑刺伤，这次的剑伤虽不深，但对于年迈的罗因伯格来说却并不好捱。在经过长途跋涉返回维斯哈特的时候，罗因伯格的身体已经难以支撑。

“大人，难道您……得了什么病？您的脸色不像是仅仅受了剑伤……”

在护送罗因伯格回到寝宫后，待所有护卫都退了下去，威尔才提出了自己怀疑已久的问题。

“就当是老夫为国家做的最后一件事吧，这个将死的身体坚持的时间，比老夫想像的要久。”

罗因伯格并没有否认，从很久之前开始，他就已经患上无法治愈的重症，除了一直服侍自己的马雷伊执事，威尔是第一个知道这件事的人。

未等威尔从震惊中平静下来，马雷伊执事就带来了一个坏消息。

朗格雷王子刚才在西之塔自尽了。

朗格雷一向刚愎自用，但是，谁也没有想到，他竟会执迷不悟到这个地步。

“大人……克里斯托夫殿下一直郁郁寡欢，口中总是念叨着要去修道院为战死者祈祷之类的事……朗格雷王子的事，暂时没有告诉他……您意下如何？”

“还是别告诉他的好，一旦知道，殿下他一定会绝望的……”

话未说完，罗因伯格突然发出了一阵剧烈的咳嗽声。

“大人！我现在就去拿药！”

“不……需要。你先……退下吧。”

“可是大人……”

马雷伊执事还想说话，罗因伯格立刻喝止了他。

“我说我不需要药！退下！”

马雷伊退下之后，罗因伯格喘息了片刻，这才勉强止住了咳嗽。

“老夫早就失去了……两位王子对我的信任。终究还是没能弥补自己的过错……难道是因为丢下两位王子独自离开的过错，实在是太深重了么……”

“我不知道，但大人您一直走在一条自己相信的道路上。而且最终，这个国家并没有分裂，所以……这不就行了么。”

罗因伯格的脸色看似稍微缓和了一些，但是威尔知道，在他的心中的自责感并没有减少分毫，罗因伯格仍然将两位王子的反目视为自己的责任，无论别人说了什么都不会改变。

将罗因伯格扶到床上的时候，又一阵剧烈的咳嗽传了出来。

“大人，请您先服药接受治疗吧，这样下去的话，您的身体……”

罗因伯格疲倦地摆了摆手。

“药已经没用了。既然如此，那干脆让老夫带着朗格雷殿下留给我的伤，安然离开吧……”

“大人！”

“我没能拯救那两个人，所以必须对自己，犯下的罪责……负起责任……”

罗因伯格闭上了沉重的眼皮，他要做的事已经结束了，而且他太累了，需要好好休息一下。

“自己犯下的罪责的……责任么……”

威尔久久地注视着罗因伯格苍老的脸颊，轻声重复道。

4

罗因伯格去世了，那是在他沉睡过去不久之后的事情，走的很平静，没有任何痛苦。

威尔见了罗因伯格最后一面，然后就离开了宫廷。走到了维斯哈特境内一片荒凉的空地上后，威尔叫出了爱丽丝。

“威尔弗雷德阁下，您打算怎么做？再这样下去的话，是无法向女武神复仇的。如果不再多牺牲几位同伴的话……”

现身出来的爱丽丝表情并不好看，这么久以来，她已经催促过了好几次，但是威尔一直没有使用女神之羽。

而现在，更让爱丽丝生气的是，威尔居然还是一副无所谓的表情。

“难道说，您忘了和冥界的契约吗？”

爱丽丝试图提醒威尔让他更加清醒一些，和赫尔定下的契约绝不是玩笑，他显然还不明白这件事的重要性。

然而，威尔却只是以平静的表情回应道。

“我会遵守约定的。爱丽丝，和我一起去冥界吧。”

爱丽丝惊讶地睁大了眼睛。

“威尔弗雷德阁下……您是认真的吗？”

“没错……我从一开始就错了。就算夺取他人的性命报了仇，死去的人也绝对不可能回来。既然已经认识到自己的错误，明白自己选择了错误的道路，就不能再不管不顾地往前走。”





威尔低下头，等待着爱丽丝执行契约上所说的惩罚。

“什么啊……我好不容易东奔西走，给你准备了一场大战啊……”

“给我准备了一场大战？”

一瞬间，仿佛全身的血液都凝结了，威尔立刻抬起头来，但是站在面前的爱丽丝早已鬼魅般地消失了，冰冷的声音在他的背后响了起来。

“是我积极活动，让威尔诺亚以及克雷尔蒙菲兰分别支持两位王子的……也是我放出魔物攻击前来避暑胜地的两位王子，破坏了罗因伯格费尽心力准备的和平会谈，加深了两股势力之间的误会。”

爱丽丝的声音虽和以前一样甜美，但是说出的内容却让威尔仿佛掉入了冰窖之中。

“这全都是为了您呀，要是乖乖地听我的话，好好当赫尔大人的棋子不就行了么……”

威尔感觉到，身后的爱丽丝正在慢慢发生着变化，一种他不想知道的……可怕的变化。

爱丽丝的声音渐渐开始扭曲，身后传来的花香味不知道什么时候起变成了难以忍受的恶臭，而她投在地面上的影子，也变得像是一座山般庞大。

威尔鼓足勇气转过了身去。

在他身后的，居然是一头有三个脑袋的巨兽。

冥界巨兽伽鲁玛，这就是爱丽丝的原形。

“太遗憾了。你们人类实在是……愚蠢、矮小、不堪重用的废物种族！至少让你们的负面感情变成冥界的养料吧！”

伽鲁玛阴森森的双眼紧紧地盯着威尔，几条涎水从它剑山般的牙齿上滴了下来。

面对这令人不寒而栗的凛人力量，说不害怕是骗人的。冷汗不禁顺着威尔的脊背流了下来，他紧紧抓住手中没有变成罪人之剑的长剑，一刻也不敢松懈地观察着伽鲁玛的动作。

“威尔！”

突然之间，一个熟悉的声音从头顶上方传了过来。

那个声音……

不，不可能……

一边在心底拼命否定着自己的猜想，威尔一边抬起了头。然而，光芒中出现正是那个人。

安塞尔。

在女武神的帮助下成为了英灵战士的安塞尔，挂着威尔所熟悉的笑容，大踏步地走了过来。

“女武神帮了我一个忙，咱们一起上吧，威尔！”

5

那是一场难以想像的恶战，不过，在安塞尔的帮助下，伽鲁玛最终仍是死在了威尔的手中。

巨兽如山般庞大的身体在瞬间灰飞烟灭，带走了贪婪的欲望。

安塞尔这才转过身来，面对着威尔。

“你是牺牲了我吧，威尔？”

无数次，威尔都曾在梦中幻想过安塞尔问出这句话的情景，现在，他终于能够面对安塞尔，真心地承认自己的罪责。

“没错，我为了自己，将你杀死了。是我背叛了你，还对缇尔黛撒了谎。我……我……”

“好了，内疚到此为止。如果你为牺牲了我而感到后悔的话……那就在你的世界好好生活吧。用尽全力，好好活下去。”

远远出乎威尔的想像，安塞尔立刻打断了威尔的话，微笑着接道。

“告诉缇尔黛，就说我是英勇战死的，要是说了其他的事，她一定会更伤心的。”

“安塞尔……”

“我现在正以英灵战士的身分和你老爸一起战斗，怎么样，我看上去还不错吧？”

安塞尔开玩笑般的拍着自己的盔甲，“我在神界得到了第二次生命，所以你也要加油。虽然是两个不同的世界，但我们永远都是好朋友，你说是么？”

一股温暖的感觉充满了威尔的胸口，自从安塞尔死后就一直堵在胸口的那块石头，似乎终于慢慢地融化了。

“那我先走了哦！对了，你老爸让我给你带句话。‘那个八音盒就由你去把它修好吧’，就这些。走了啊！”

说完这些话，安塞尔的身边又一次出现了耀眼的光芒，就像来的时候一样，将安塞尔包围起来，化为一个光球消失在了天空中。

安塞尔……你真是……

威尔静静地站在原地，凝望着光球消失的那片天空，任凭混杂了难以言说的感情的泪水滴落下来，濡湿了干燥的大地。

不久之后，威尔就回到了家乡。

他结束了漫长的佣兵生涯，并将安塞尔已经死去的消息告诉了缇尔黛。

缇尔黛非常伤心，但是威尔已经决定了，他会用接下来的生命去努力弥补，以一个兄长的身分守护缇尔黛找到属于她的幸福。

夜色正浓的时候，威尔轻轻地走进了家里。听到房内传来的玛尔戈特有规律的呼吸声后，威尔取下八音盒，借着烛光细心地将它一点点地拆开来。



八音盒的内部仍然非常新，只是稍微将卡住的齿轮重新拨到正确的地方，清脆的音乐就立刻响了起来。

那是威尔和妹妹小时候经常听着入睡的音乐，即便是现在听到，也仍然让人感到安心。在那如同催眠曲般的优美旋律中，威尔轻轻地闭上了眼睛，仿佛回到了仍在家人陪伴下的童年时代。

那个时候，家里总是充满了欢笑，父亲喜欢用短短的胡茬在艾尔茜的脸上蹭来蹭去，而母亲则是不时从厨房中露出半张脸，望着家人发出阵阵笑声。她喜欢轻轻地走过来，在背后偷袭威尔和艾尔茜，但是用了很久的地板总是会发出咯吱咯吱的响声，暴露她的行踪。

咯吱……咯吱……

就像是现在这样。

“是谁在那儿？啊，塞奥多尔。”

威尔轻轻地睁开了眼睛，穿着睡裙的玛尔戈特可能是听到了外面的动静而刚从房里走出来。认出了“自己的丈夫”之后，玛尔戈特轻轻地松了一口气。

“对不起，我好像睡迷糊了，总是给你添麻烦。你在干什么？”

“我把它修好了，妈妈。爸爸亲手做的八音盒。”

威尔将音乐盒递给玛尔戈特。

“啊，这个八音盒啊。虽然很想听听它的声音，但好像很长时间都没有听过了……好怀念啊。”

玛尔戈特开心地将八音盒抱在手中，聆听着熟悉的音乐声。

“这首曲子要送给即将出生的孩子，是你亲手做的……为孩子们做的……”

玛尔戈特的脸上浮现出了幸福的笑容，就像是看到了塞奥多尔亲手打磨八音盒的情景。

然而，随着时间的流逝，她的表情也变得越来越凝重。

“嗯？啊、啊啊……对了，的确是这样。那个人已经……还有艾尔茜……都……已经不在这个世界上了。”

在熟悉的旋律中，玛尔戈特的记忆被唤醒了。

她想起了所有的事情，被她深深埋藏在记忆深处的事情。为了忘记爱人与女儿去世的痛苦，玛尔戈特选择了逃避，将所有重担交到威尔的身上，而现在，她终于回忆起来了。不仅想起了丈夫和女儿的事情，还有此后一直与自己相依为命的威尔的事情……

“一直以来让你担心了，实在对不起。”玛尔戈特充满歉意地望向威尔。

“妈妈？”看到母亲的变化，威尔试探性地叫道。

玛尔戈特紧紧地将威尔抱在了怀中。

“欢迎回来，威尔弗雷德。你是我无可替代的宝贵儿子，我一直……都很想你。”

“我回来了，妈妈！”



尾声

“又要去旅行了吗？”

缇尔黛伸手拨了一下被风吹乱的前发，抬起眼睛来，用询问的目光注视着威尔。

“不好说，现在还不知道，我想在妈妈身边多待一段日子。”

威尔将放在地上的花束细心地整理好，这才从艾尔茜的坟墓前站了起来。

“不过，我总会离开的。这次的经历让我结识了很多的人，知道了很多的事。所以我明白自己有不得不去完成的事……我是这样想的。”

“这样啊……”缇尔黛若有所思地点了点头。

“对了，威尔，如果再去旅行的话，一定不要忘记哦。”

“嗯？”

缇尔黛的笑容仿佛绽放在风中的花朵一样。

“不管你发生什么事，玛尔戈特大婶……还有我，都一定会在这里等着你的。因为这里就是你的归宿。”

“嗯……”

威尔抬起头来，久久地凝望着天空。

他将要踏上的赎罪之旅会很漫长，但是，不管走到哪里，他的心中都会充满着平静与祥和。

永远。

全文完

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&恶魔猫那娜&阳光成员 开心快乐

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■由于印刷厂工作失误，致使北方部分地区216期《游戏机实用技术》杂志内未夹带"2008TVGAME大赏"选票。为此我们决定将在北方相关地区的本期杂志里继续补送选票！对由此给读者朋友带来的不便，我们深表歉意！选票寄出的截止时间为2009年1月5日，想参加活动的玩家请抓紧时间。另外大家也可以在www.levelup.cn网站上投票，同样具有抽奖机会！下期合刊将会公布中奖名单，感谢您的参与和支持！

■经过全新进化的"读编往来"终于和大家见面了，不知道有没有给大家带来一些新鲜的感觉呢。从本期开始，每期大家都可以在"读编"的题图中看到小编们的身影了，此外还有全新栏目的热情推出！不过，改版也伴随了一些遗憾，想到小编们收藏了那么多猫猫狗狗的动物趣图以后可能用不上了，不禁感到有些可惜啊……

■从本期开始，"校园游戏管理委员会"就正式成立啦！将你所遇到在校园内外发生的游戏趣事全部告诉我们，通过杂志和大家一起来分享，这就是委员会最大的职责。当然，校园里的游戏时光永远是精彩的，但光是引起共鸣也不够，我们还要帮大家解决实际问题，所以这里欢迎读者来信与我们七嘴八舌地进行交流哦！至于"校园游戏管理委员会"究竟是一个什么样的组织——哼哼，还是快点向后翻吧。

小编对谈

时间	12月24日下午
下午	编辑部会议室
人物	全体小编

纱迦：大家新年好！

火云：这不是圣诞吗？

纱迦：圣诞都到了，那么新年还远么？

九兵卫：老编说今天下午有重要事情宣布，怎么到点了还不见人？

纱迦：我这不是就代替他来宣布了吗？

丁丁：有什么事就赶快说吧，还有一堆工作没做呢。

纱迦：新年就要到了，老编给大家准备了一份礼物。

炎骑士：一定是加工资！正好我可以把我的高达收藏翻新一下！

纱迦：不要作梦了，眼下是全球经济危机，还想涨工资啊。

炎骑士：可恶……我的梦啊……

纱迦：你知不知道美国最近发行的零利率国债(注)被抢疯了？

ACE飞行员：零利率抢着买干嘛？

纱迦：因为现在经济危机，不赔就等于赚啊。老美又不敢存银行，万一倒闭就完了。

晴天：还是说正事儿吧。

纱迦：总之，明年就继续为读者作贡献吧。

(说完拿出一个纸箱子，上书"抽奖"二字。)

胜负师：原来这个礼物是抽奖啊，这也是算一种活跃气氛的方式了。

GOUKI：不知最高奖是什么，快透露一下。

火云：我觉得应该是和游戏有关的东西吧！

多边形：我先抽！我现在就差一台Wii了，要不NDSi也行！

纱迦：嘿嘿，有好东西等着大家呢！

(多边形上台抽奖，打开一看，上面写着："当月奖金两倍"。)

多边形：这是什么意思？

纱迦：就是字面意思啊。老编这次模仿游戏的奖励规则，为大家准备

本期读者语录

安徽 刘学：(在Email中写道)其实，我写了信了，已经寄出去了，可是我不放心，怕信被人给扔纸篓里……所以就……在下以小人之心度君子之腹，得罪得罪，有冒犯之处还请见谅。

玛娜回复：请放心，读者来信可是小编们珍贵的宝贝，一定会好好对待的。



了抽奖内容，你可以选择是否立刻使用。
多边形：那我现在使用的话，我这个月奖金就变两倍了？
纱迦：当然。
多边形：用！！！！！！
纱迦：OK！下一个！
GOUKI：我来！
（GOUKI上台，抽中一个“当月工资为1，奖金3倍”。台下哗然。）
玛娜：你这是亏了，还是赚了啊……
火云：肯定亏了吧，他这个月比较闲，没做攻略特企，奖金肯定很低。
晴天：原来还有负面效果啊……晕，不过可以选择不使用吧。
GOUKI：慢着——这些奖励，不一定是抽中当天就要使用吧？
纱迦：对，不是的。2009年12个月里，哪一个月使用都可以。
GOUKI：OK，那我留着。等我下个月狂做内容，到时候这3倍一乘，HAHAHAHAHA。
多边形：我靠，你不早说，我已经选择这个月用掉“奖金两倍”了！
晴天：还可以这样啊，太好了！接下来我抽吧！
炎骑士：慢着，我先来！
（炎骑士抢先一步抽奖，抽中一个“PS3相关内容奖金两倍。”）
火云：这个好啊！没负面效果！
晴天：可惜被抢先一步，炎骑士太精了。
炎骑士：好什么好啊，我是负责Wii内容的……最近半年都没做过任何PS3相关内容。
纱迦：不要灰心，反正可以在任何一个月使用。
炎骑士：是哦。胜哥，你的下一本《PS3专辑》什么时候出啊，我要预定3个攻略4个研究！
胜负师：哦哦哦！做杂志的还怕投稿的啊，放马过来吧！
（晴天上台抽奖，他抽到的是“当月收入有50%几率变为10倍，但也有50%几率变为0。”）
晴天：我怎么这么惨啊！
纱迦：这是博几率的事情，你可以试一下。
晴天：我从小到大抽奖从来就没中过，那个月肯定喝粥了……
星夜：我问一下，这些奖励能不能转让啊？
纱迦：当然不行！你见过RPG里能借同伴能力的么。
星夜：可恶，我的计划破产了。
晴天：你本来想赌一把？
星夜：是啊！我明年结婚的那个月肯定没什么工作，再请个假出去游山玩水度蜜月。这样中了10倍固然可喜，没中我也损失不大啊。
泰坦：那还不如找一个月拼命工作来提高收入，没中就当为人民服务，中了可就抵一年收入啊！
晴天：……我下去再研究一下吧，还有一年时间，我慢慢想……
纱迦：接下来谁要抽？
九兵卫：我来！
（九兵卫抽中的是“1页内容奖1元，此后每多做一页内容，奖励变为两倍。”）
九兵卫：做1页1元，做2页2元，做3页4元，做4页8元，依此类推？
纱迦：没错！
九兵卫：哈哈，那也就是说，设为我做的页数为N，那么我获得的收入是2的（N～1）次阶乘啊。
火云：真不愧是刚从大学毕业的，居然能在生活中用到高等数学！
九兵卫：那我如果做15页，当月收入就过万了啊，哈哈！我即刻使用！
纱迦：你确定？
九兵卫：确定！
（这时众编向九兵卫投来怜悯的目光。）
九兵卫：怎……怎么，大家为什么这么看着我？
玛娜：你觉得老编会容忍你一个月做15页么……
九兵卫：糟了……忘了内容是老编说了算的。
星夜：我觉得你下期能做到7页内容就不错了。
九兵卫：那不是才64元……
纱迦：好了，下一个！
（ACE飞行员上台，抽中了一个“当月奖励和处罚的内容均变为5倍”。）
ACE飞行员：我靠，这不是整我么，谁都知道我是编辑部里迟到最多的人。
玛娜：建议你今后每天早起一个小时。
ACE飞行员：我现在每天早上7点就起来了，难道要逼我6点啊。
纱迦：你也可以研究一下怎么得奖啊！
ACE飞行员：我觉得这些小奖太少了，得拿那种拯救重大安全事故的奖才行。最近不是火灾……
纱迦：好了打住，下一个！
丁丁：话说你怎么不抽啊？
纱迦：我来之前就已经抽好了。
丁丁：是什么内容？
纱迦：大家就不要看了……
GOUKI：不行，一定要看！大家快抓住他的手，我来搜身！
（众人一拥而上按倒纱迦，从他身上搜出一张纸条。）
GOUKI：获得当月众编收入的10%？！
火云：太无耻了！
胜负师：我怀疑这里面有严重的作弊行为，要求取消纱迦的抽奖资格！
众编：没错！
（就这样，热闹而又充满期待的2009年开始了。）
（注）利率接近于零，并非真的是“零利率”。

无线手柄的妙用

剧本 九兵卫



在手机上也可以看到最新的UCG了！

VIVA

欢迎登陆 wap.cctv.com 下载手机版《游戏机实用技术》杂志，每期杂志上市后，您即可通过手机上的“CCTV手机一键通”软件下载阅读最新的电子版UCG，让手机成为您的随身电玩伙伴！除了UCG之外，《掌机王SP》也可以下载阅读哦！

“CCTV手机一键通”客户端下载方式及资费标准：

一、下载方式：
1. 下载方式1——互联网
互联网登陆 www.cctvsports.net
2. 下载方式2——手机WAP
手机登陆 wap.cctv.com
3. 下载方式3——短信
输入CCTV发送到1066958800

二、资费标准：
1. 单本杂志计次收费，定价为2元／本（GPRS流量费请咨询各地10086）
2. 单本杂志年收费，定价为20元／年
说明：CCTV手机一键通是免费软件，通过上述3个方式都可以下载。请按照引导流程下载并安装即可。

本期读者语录
东莞 匿名：写了这么多信不知道寄不寄的出，终于感受到小编们要紧缩篇幅的心情了，至于那些祝福词，对不起，省了……
玛娜回复：理解万岁！同时，也很高兴你没有感受到被迫删减页数时痛苦的心情……



Email guile3：我记得有一期杂志上的特企叫《天下无贼》，在那特企的最后还有个特别说明：编辑部最恶名昭彰的贼就是多边形，此君身手极其敏捷，大到面包香肠，小到咖啡软糖，无所不偷，饥荒时甚至连金嗓子喉宝都不放过。

看到那文章时候我当时就乐翻了，原来多哥还有如此“猥琐”的一面，哈哈，于是我对多哥的爱又深了一层。

因为猥琐所以爱？我不知道是该高兴还是该悲哀呢……

Email 专爱化石翼龙：上网搜索 UCG 时看到百度贴吧（网址略）里的吧主△×□○自称为多哥……看了看他的发言，感觉不像啊……而且百度资料里是“恋爱”，老天，多哥的成就解开多长时间了？希望多哥确认一下。

首先声明一点，杂志目前没有在任何贴吧、论坛或者网站开设所谓“官方杂志区”，也没有任何小编担任任何相关职务。这个百度贴吧里的“游戏机实用技术吧”和“UCG 吧”与我们没有任何关系，纯属热心读者的热心所为，但我们仍要向关注与支持 UCG 的热心读者表示衷心的感谢。

上海 卞非常：今天居然收到了小编寄来的明信片！其实我一直都以为可以收到明信片的一定是一些老读者，或者达成了什么条件才可以得到，没想到自己也能收到。接下来我的目标是收集所有小编的明信片！你们就放马过来吧！

小编的明信片就像成就一样，轻轻松松就能得到几张，不过想要全部拿到的话……就是一个挑战了。

遵义 马安霖：大家好！我想给 UCG 的建议就是“新作发售表”的游戏参考的问题。那上面的游戏都是美元和日元，比如说《波斯王子》后面标的价格是 59.99 美元，应该在加上约合多少 RMB。在所有游戏价格后都加上约多少 RMB，这样读者们参考起来就更方便了！

不知道你有没有注意到“新作发售表”左上角的参考汇率，那个就是方便读者自己换算用的……这一点并非我们偷懒，而是因为国内的正版游戏都是通过各种方式流入的，再加上各地销售方式、时间、渠道的不同，所以在价格上无法像国外游戏专卖店那样统一。我们标注原价只是给读者一个参考，不至于买到太离谱的价格。

东莞 匿名：买了新一期的 UCG，发现多了一个纠错板块，嘻，提一个建议啊！凡是小编造成的错误，就在造成错误的那位小编当中扣 X% 的工资来请其他小编吃东西！我想这样可以提高小编不少的积极性！

提高小编们偷偷寻找其他小编错误的积极性才对……

Email Soyc. 猴 子：刚 出 Xbox 那会儿，因为穷所以除了原装的手柄，其他 3 个都是组装的，有一个的摇杆坏了，上面那皮套掉了只剩一根针。为了省钱，我突发奇想，跑去厨房搓面粉，捏出个大致形状放微波炉里，拿出来直接插在那针上。一开始特好，还感觉自己很聪明，谁知玩了不到两分钟那面团做的摇杆就裂开了。要是这会儿我就会用模型土补上了，现在回想起来感觉特傻。

谢谢你的趣事分享。我记得以前有读者为了省钱，把 PS2 手柄拆开重新接线，在鞋盒子上开几个洞，自制了一个街机摇杆，据说手柄还不错，就是玩的时候一激动，鞋盒子就烂了，又得重新做一个。总之，劳动人民的智慧是无穷的。

吉林 项尚：星夜，我告诉你，你知道有钱人都用什么手机的么？我跑业务时见过大部分有钱老板，他们的手机都是很多年前的单色液晶屏手机。谁用新手机？比较多的是那些自己没钱，只能找爸妈要钱买的学生。破单车就更加别说了，一大堆富豪为了防止被绑架，还天天挤公车上班呢。还有那轮胎啊，没钱的话，轮胎爆了怎样修啊？别装 13 了星夜，你是有钱人，你就认了吧。

因为有钱人一般比较忙，所以由我代星夜回复，其实星夜真的是穷人——穷得就剩钱了。

江苏 钱昊：这次期中考试我把 UCG209 期“自由谈”中的《创世纪》改编了一下写进了作文，竟拿到了 64 分的高分，语文破纪录拿了 133 分，我只能惊叹《游戏机实用技术》果然实用，不知道这能不能算是最另类实用技术而载入 UCG 史册呢？

不知道《创世纪》的作者会不会向你收取提供创意费呢……

Email 岑志恩：今天我想告诉各位小编一件事，就是我一直以来都支持着 UCG 的原因。其实我认识 UCG 是早几年读书的时候同学介绍给我看的，他说 UCG 里面有一位女编辑叫玛娜，传说是个美女，所以从那天开始我就开始买 UCG 来看了，我还把玛娜 MM 每一期的每一句话都剪下来贴在笔记本上，每晚都拿来看。记得有一次书店老板没有帮我留 UCG，当时我就差点想杀了那个老板，幸好我同学按住了我。后来不知道为什么，每次去买书那个书店老板好像很害怕我似的。唉，不管了，只要能看到玛娜妹妹就行了。（沉醉在幸福中……）

看到这里，我想到了这期自由谈的最后一篇文章，也许玛娜应该每天扮丑以分散以貌取人者的注意力，证明自己其实是个才女。毕竟，关注 UCG 的朋友应该都知道，玛娜的文笔细腻流畅，擅长写特企和剧情小说……不对啊，如果您坚持把玛娜每期的每一句话都剪下来贴在笔记本上，那这笔记本岂不是厚得像《辞海》？

Email jonny_pu：昨天晚上睡觉前把新一期的 UCG 看完了，看到最后觉得胜员师说的那个数学题蛮有意思，于是自己算了一下，结果花了点时间，导致今天早晨赖了下床，上班迟到，还好领导比我还晚了点～关于那个题目，我的解答是：方法 1，有解，因为 72 ： 54=4 ： 3，所以父亲走 3 步即儿子走 4 步两者相遇，因为有重合，所以新增 6 个脚印，因为是圆形花坛，所以起点即为终点，所以花坛周长 =72×3×56/6=72×28；方法 2，无解，理由很简单，因为是圆形，所以终点即为起点，2 者必定相遇，所以留下的脚印定为 6 的整数倍，但是 56/6 不为整数，所以题目有问题，无解。不知道我这样算对不对，各小编有多少算出来的，很是关心。

您的第一个计算结果是对的，花坛的周长换算过来差不多是 20 米多一点点，但是在计算方法上有点“捣浆糊”，算您蒙对了（笑）。其实我当时在小编寄语中没有说清楚，这不是普通的小学算术题，这是小学奥林匹克数学竞赛的题目。编辑部算出这个题目的编辑有不少，甚至还挖掘出两名小时候参加过奥数竞赛和华罗庚数学竞赛的同事，不过好汉不提当年勇，具体是谁就不说了……

Email 346490538：看到两位小编在玩《生化危机 5》的试玩版，有点想玩的冲动。不过看到两位小编的枪法就有点郁闷，难道没排练过？

不好意思，献丑了。我和 Gouki 确实没有任何排练，那天完全是兴趣组合。因为我们都非常期待《生化危机 5》。说真的，我也是新刊到手后再看这段和 Gouki 录制的《生化危机 5》试玩影像才觉得自己怎么打得这么臭！当时录制的时候只想着把游戏中该有的元素表现出来，这样配合我写的《生化危机 5》前线试玩，大家能够看到全部的要素。再加上那天网络不好，LIVE 联机时总是掉线，选择网络就折腾了 2 个小时，最后早就没有表演的心情了……

湖南 刘立川：我已经有一阵子没买 UCG 了，我抱着“随便看看”的心情买了第一本 215 期，结果发现比预想中的要好。于是，就接着买下去吧。我承认我现在不是每期必买的那类人，一是资金不够，更主要的是现在对游戏的“爱”也不如以前了。但是不得不承认你们做得很用心。因此，我就认认真真地给你们挑了挑错，也算是为了一本对我来说现在少有的还能认真看完的游戏类杂志尽点绵薄之力吧。别说我这是挑刺儿，什么时候没刺可挑了，你们也就真的成功了。我期待着那一天，也期待着 UCG 能继续给我以好感，让我尽快成为“铁杆油炒饭”中的一分子。我期待着……

刘同学给 215 期挑出了 30 多处错别字，这股子认真劲很让人佩服和感动。高中学业紧张，你的这一举动和你在信里所说的对游戏没什么“爱”并不相符，我觉得你对于游戏和游戏杂志的“爱”那是相当够啊！总之，我们不会嫌任何一个读者挑刺，挑刺的读者那是在为杂志的发展出力，我们欢迎还来不及呢！期待你的下一封来信。

本期读者语录

北京 王光辉：现在的游戏机功能强大，华丽的 CG，超大的容量。但有时我们还是怀念 PS 时代的马赛克给我们带来的甜蜜回忆。

玛娜回复：握手！其实马赛克也不见得都是坏事，特别是看到类似《心灵传说》3D 版的那种华丽时（－_－b）



Email guile3a：今天在“读编往来”里面看到了由玛娜提供素材的《疯兔危机 电视聚会》四格漫画，当即笑翻，不为别的，就为最后那图里炎骑士和众淫兔猥琐乱舞的经典场面。后来又看到胜员师建议炎骑士把小编形象更改为疯兔，本人举双手双脚赞成，理由如下：

1. 目前众小编的形象一概是普通人，而且中规中矩，看久了觉得缺乏创意，现在弄那么一只疯兔进来立刻起到吸引眼球的效果，也体现了贵社永不停步的创新精神。

2. 由于疯兔形象猥琐可爱，所以采用这个形象，可以大幅度增加读者对炎骑士的好感，因而爱屋及乌，更增强了对 UCG 的好感，有利于杂志提高销量。

3. 由于疯兔总是充满喜感，所以读者在每次看到“读编往来”时，心情都会异常愉快，因而增加了寿命，符合贵社为读者服务的宗旨。

出于对疯兔这个形象的喜爱和对炎骑士的热爱，我强烈要求炎骑士采用更有亲和力的疯兔作为小编形象。如果炎骑士实在觉得疯兔太猥琐，那么不妨这么想：“猥琐我一人，娱乐众读者，我不做疯兔，谁做疯兔？”正是因为您的“猥琐”，才突出了我们读者的高大，我觉得这是一种很崇高的行为啊，您作为骑士，应该有骑士的献身精神啊。

阿门，愿上帝保佑你，愿疯兔与你同在！

……请你留下自己的详细通信地址，改日会收到马桶塞一个及胡萝卜一筐。

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.1



话说在两天前的星期天，天气异常寒冷。经过前一天晚上《女神侧身像 负罪者》的通宵奋战后，我整个人都像是在星际飞行，到了下午 2 点还没起床。在跟寒冷的一番战斗后，我终于辛苦地起床了。无意中，居然发现储物房里少了一个纸皮箱。经过对老妈的一番询问后，老妈说把它卖了……据她解释，那箱子里面全是杂志，摆了几年了，我都完全没有碰过，于是今天把它们卖了……这给我造成的损失非常严重，尤其是《游戏·人》的第 1 期和第 2 期，貌似已经绝版了，原来还打算《游戏·人》出到 100 期的时候拍个照拿大奖的呢。被家长卖书的事情，貌似经常发生，这里再次告诫各位同胞，记得时时警惕自己家长，以防被卖。

——Email 暴暴

解析

上学的时候，因为有着各种各样的限制，杂志往往是学生玩家最重要的精神食粮，也是和外面的游戏世界保持接触的关键渠道。当买杂志成为了生活中一种戒不了的习惯，我们就会发现家里的杂志越积越多，桌子上、柜子里、床头、书包里，无处不在。当我们视为至宝的杂志出现在不该出现的地方，并且不巧又让不该看见的人看到，那么麻烦就来了……

插两句

记得以前上高中时晚自习一下课，我就会拉着几个死党骑上自行车向报亭飞驰而去，为的就是能第一时间拿到最新的杂志。经过数天的反复翻看与数次传阅，杂志最终还是要收藏在家里。我的做法是，将最新的两三期杂志压在床下面以便心血来潮时伸手就能拿出来看，过往的杂志全部夹杂在学习资料中保存于书柜里。这样就基本不会出现被意外卖掉的情况了，要说至于最不安全的地方么……当然是学校的课桌里，因为那里最容易受到老师或者同学的光顾。

大家来讨论

第一期“校园游戏管理委员会”的话题是——你平常是怎样摆放或者收藏杂志的呢？我们欢迎大家踊跃来信自曝，把你们有创意的点子拿出来和其他读者分享吧！

近期话题：我所遭遇的雷游戏

Email 塔奇克玛：雷到我的游戏应该是《鬼武者》的左马介了，我一开始玩《鬼武者》时，就觉得游戏结尾 CG 里的左马介的形象太丑了。玩到二周目时，我闲着没事看了片头的 CG，当看到扮演左马介的是金城武时，我当时就感觉被雷劈到了，这是金城武吗？大大的鼻子，真难看！

Email 刘学：看了这么多期的雷经历，俺也爆一个，前段时间玩《黑煞》的时候，最后一关在一幢楼上与敌军对射，之后向楼下撤的时候与一个蓝衣杂兵遭遇，谁知道，这小子被我撞倒的门板给砸死……还有在第 4 关，我居然被个水泥管给砸死了……

[编：看了您的雷经历，突然觉得把下期的主题定为“游戏时千奇百怪的 Game Over 原因”也不错……]

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”），不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

共同话题

九兵卫的编辑部日志

角色转变

来编辑部的时间也不短了，小九倒是没有觉得自己的身分和以前有太大变化。有时和其他小编一起出去玩，偶尔在坐地铁的时候也能看见一些杂志的读者在翻阅 UCG，自己就会忍不住凑上去看两眼。猛然觉察到自己的角色转变时，这才会感觉到有点不可思议，觉得幸运的同时也深深感到作为小编肩上的责任之重大。

流行词

小编们平时在互相聊天时总会有一些使用频率较高的词语，用的人多了也就自然变成了编辑部的流行词，它们有些源于网络词汇，有些则是属于个人“原创”，经常看小编的签名和编辑部落的读者也应该会有所发现。“玩之”、“刺死个人”、“赢了”、“×× 果然棒”、“跪下系列”、“×× 的雷”……不知道大家能不能把这些词和小编对上号。



每期一雷

听说美国 Wii 首发的时候一机难求，有聪明人扮成马里奥出现于现场，在场的保安和玩家都以为他是工作人员，于是微笑着看他插队拿了一台 Wii 走了。这位日本老兄明显是受了老美的启示，把自己扮成 Wii 的手柄来忽悠。可惜这个造型实在太廉价了，警察只能以伤风败俗罪将他带走。

本期读者语录 无锡 浦欢欢：高中是全封闭制，惟一的游戏机就是 GBA 了，小巧方便便于隐藏，但是一般在宿舍联机的时候都不会藏起来，于是乎，经常在周末周日的时候看见巡检宿舍楼的学生处老师怀里抱着一堆 GBA 从宿舍楼前走过……（玛娜回复：以前我们学校很多女生，下课结束后经常看到老师怀里抱着一堆 BL 漫画从教室前走过……）

本期流行游戏 What's In

白手起家的觉悟

《职业进化足球 2009》 多机种 （6 人）

冠军杯到手之后，决心洗心革面，用游戏初始阵容重新开始最高难度自动存档的大师联赛，目前联赛进行 10 轮，挣扎在降级区当中，当惯了大款，这先苦后甜的日子太难过了。

——Gouki

奸商育成游戏

《幻想水浒传 黄道十二宫》 NDS （3 人）

"倒买倒卖"的乐趣让自己也做了一回奸商（笑）

——晴天

最赖皮的游戏

《异说 最终幻想》 PSP （5 人）

你们到底还想不想打了！

——面对着某些喜欢边逃边放远距离魔法的对手，暴走只是早晚的事。



▲追不上，打不着，冤死你，相比起奉行这些原则的敌人，触手系的黑暗之云倒还算是个厚道的对手了。

有线手柄的悲哀

剧本 九兵卫



掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37、38、40 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 73、75 ～ 77、84、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101、102 辑，定价：9.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 10 ～ 15 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》定价 12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 7 辑，定价：12 元；第 10 辑、第 11 辑、第 17 辑，定价：16 元；第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑、第 30 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 8 ～ 12、14 ～ 19，定价：12 元；第 20、21、23 ～ 26、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19、20、21 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 3 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《最终幻想 2008 嘉年华》，定价：22 元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28 元《爱图 e 族》，第 5 辑，定价：19.8 元《最终幻想 20 周年完全档案 剧情篇》，定价：38 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《女神异闻录 4 世界全书》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说 官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《变形金刚漫画 特别版电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元／本；《模魂志》第 28 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期、总第 213 ～ 217 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73·74 期、总第 137·138 期、总第 162·163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 46 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

本期读者语录

上海 周晓枫：上期"读编往来"的关于罕见天文现象"双星伴月"的配图，编辑说可以看到"月亮笑脸"的奇妙景象，可是，我看了半天，就是没看出什么名堂，请编辑说明一下。
玛娜回复：可能是图片太小的缘故而无法看清，请仔细看天空上的两颗星星和向上弯起的月亮，像不像一张正在微笑的脸呢？

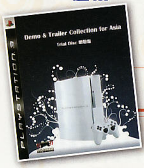
如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供



本期大奖 3名
亚洲游戏展 2008 特供 PS3 游戏体验碟



三等奖 5名
NDS 电玩清洁器



二等奖 5名
超技 Wii 专用防尘过滤板清洁套装

本期特别放送 10名
超技各种周边产品（奖品随机抽取）



快回信给我！

长沙 王悦

我给你们写过很多次信，但是一次也没有收到过回复，也没有中过奖（当然了，作为一个已经工作了的大叔，中不中奖不重要，重要的是我想要和小编们交流）。现在我真的很怀疑怎么样才能收到你们的明信片，是不是像我这样不回答“互动信箱”问题，光是和小编们闲聊的来信是不可能被选中的？

编 像这位王悦读者一样提出有关回信与中奖问题的读者并不在少数，在这里我们要再次向大家重申一下来信时书写地址的一些注意事项：首先是不要漏写邮编，邮编的阿拉伯数字请不要连写；其次是签名的时候一定要写明真名，而且不要使用艺术字，很多读者的来信正是因为无法认出姓名而被迫放弃的；最后，地址末尾为“XX学校”的话，请一定要写清年级和班级，这也是经常出现的失误之一，而这位长沙的王悦读者，就是只写了自己公司的名称而没有写上具体的街道、门牌号、楼层等信息，这样的收件地址当然是不具备邮寄效力的。另外，关于王读者最后的问题，答案当然是“不是”，不管是回答“互动信箱”的问题还是和小编们闲聊，都有可能收到小编们的亲笔回信。

纠错板

levelup1994：嘿嘿，我是来拍砖的。我看到你们213期的《战争机器2》的攻略上有好多的错别字，这也是情有可原的，可是最让我想不通的是打荧光章鱼的部分，说是“等到章鱼的触手打到船上时用链锯锯章鱼的触手，没有链锯‘穿’上就有”，注意那个“穿上就有”是个什么意思？我个人认为应该是船字，我估计不知的人还以为是穿上什么装备呢。（笑）

king007128：216期，110页，左下角Q & A：“那鸟山明和车田正美这期早期ACG人早就被砖拍死了”玛娜姐姐！我觉得应该是“这批早期”吧！呵呵！

Email tlqihuan：先拍一砖：214期，Page106页，“大兼容时代”第九行的英文拼错了，CPU写成了CUP。（不知道是不是当时就是这么叫的：）

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果10分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对本期“读编往来”的改变满意吗？您对“读编往来”还有什么其他的建议吗？

下期预告！2009年春节合刊

四大钜献，不容错过！

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动揭晓！中奖名单同期公布！
游戏迷的年夜饭：2008游戏大年鉴
年度盛宴：2008游戏大盘点
亚洲游戏展2008多位游戏制作人独家访谈

更多精彩内容，尽在下期！

原创与同人

内蒙古 费思超

我想对“游风艺苑”提出一些意见，那就是我不喜欢那些和游戏没任何关系的原创图，我想大部分读者喜欢这个栏目是因为自己是游戏玩家，而不是美术爱好者，如果一张图画和游戏没任何关系，哪个玩家都不会感兴趣的。现在这种“原创图”越来越频繁地出现，主持人应该反思一下这种现象是否合理。

编 费同学也是UCG的老读者了，经常给我们提出各种宝贵的意见，在这里首先要谢谢您对我们的支持。小编们会在今后对“游风艺苑”里原创图与同人图片的比例进行适当的调整，将它们控制在一个让大多数读者都可以满意的比例上。

12A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 专用无线经典手柄



乌海	费思超
鹤岗	姜 翟
茂名	梁学文
株洲	刘立川
秦皇岛	张 俊

二等奖 超技 NDS 迷你音响系统



唐山	卞 弈
广州	黄俊杰
四川	刘 昕
内蒙古	张智昱
北京	赵实骅

三等奖 PSP2000 金属保护盒



江苏	龚鹤建
汕头	何裕贤
玉溪	孔凡权
淮南	刘 学
上海	吴 昊

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

哈尔滨	方 舟	乌鲁木齐	汪 雷
中山	黄家伟	贵阳	吴星宇
上海	刘 东	广州	张洁雯
东莞	莫云超	朝阳	赵 冰
贵阳	史博文	哈尔滨	赵 涵

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



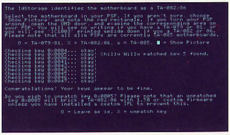
硬件 HARDWARE

①最近刚买了 X360 的 Arcade 日版，加快递共花费了 1800 元，不知道这个价格合适吗？②我到现在都还一直未折封，主要是因为电源的问题，请问需要怎样的电源才能够玩呢？③ Arcade 版没有硬盘，能给我一些关于硬盘的选购建议吗？最后我还希望能够两个人一起玩，是否还需要其他的配件，价格一般是多少钱呢？［南京 马腾］

①如果按照目前 X360 的 Arcade 日版原价 19800 日元换算过来，大约等于 1400 元人民币左右，加上商家进货的运费和国内的快递费用，1800 元应该还算是比较合理的价位。②日版 X360 由于只支持 110V 的电压输入，所以如果要在国内使用的话，只需要购买一个变压器（俗称火牛）即可，大约需要 150 元左右。③购买 Arcade 版的硬盘前你一定要先了解清楚商家的货品是官方原装，还是自己 DIY 的产品，如果使用非原装产品登陆 Xbox LIVE 时也会被官方认为是非法改动硬件，有可能会遭到被 BAN 的后果。目前比较常见的官方原装 20GB 硬盘国内售价大约在 650 元左右，而要两人同时游戏也只需要额外购买一个 X360 的无线手柄即可，价格大约为 300 元。

①前几个星期在网上合购买了 PSN 的下载游戏《大象》，我按照规定的程序新建立一个用户并输入他的账号，之后下载安装和游戏都没有问题，不过几个星期后，我觉得那个账号实在很碍眼，再加上卖家改了密码我也无法登陆 PSN，所以我就一时冲动把那个账号给删除了，最后再用我原来的用户去玩《大象》的时候却发现游戏变成了"试玩版"……之后我想找卖家重新要号，但是他不同意，说游戏是对应账号，但我看 UCG 说 PSN 是对应主机信息的，请问我现在到底应该怎么办才好啊？②我的 PSP 是最老的 1000 型，但到现在也没有办法和 PS3 进行连接，我把 PSP 的系统版本升到了 4.0M33，但在 PS3 里添加设备并按提示操作却始终出现"无法找到 PSP"的提示。当然更奇怪的是，我用 USB 线把 PSP 和电脑连接一切正常，而且其他朋友的 PSP 都能被我的 PS3 识别，听人说出现这种情况有可能是硬件机器的原因，但我是软降的啊？搞得我完全一头雾水……［朱禄华］

①首先在这里先为你解释一下当时晴天会告诉那位读者"账号和主机信息是绑定的"其实是针对下载 PSN 游戏的情况，因为根据索尼官方服务器的设定，同一个账号最多只能在五台 PS3 上获得认证并登陆 PSN 下载付费内容，而在单机进行游戏时，系统只会检测你所运行的游戏是否有对应的付费下载账号，所以一旦你删掉对应的下载账号而改用其他账号登陆，那么系统就会默认你不是付费的用户，进而无法顺利运行游戏或变为"试玩版"的情况，这也是为什么卖家说"游戏和账号对应"的原因。目前要解决你所遇到的问题，只能再次寻求卖家的帮助重新在你的主机上登陆之前的付费账号并重新下载游戏安装才行。②如果你确认你的 PSP 是通过软件降级，那么出现 PS3 无法识别的情况可能就与你在刷机时丢失某些"KEY 值"有关。建议你从网上下载"KeyCleaner"的自制软件在 PSP 上运行，接着打开 UMD 仓观察右上角是否有"IC1003"的标记（有则代表 82/86 的主板，没有则为 79/81 的主板）来确认主板的型号，出现程序主界面后按 × 键选择分析 KEY 值，最后根据自己主板的型号按下对应的按键开始分析，如果在"okay"的后方出现提示，再按 × 键修复存在问题的 KEY 值即可。



▲修复和备份 KEY 值也是确保每次升级自制系统不会出现"变砖"等意外情况的有效手段。

我的 PS3 在玩游戏的过程中突然自己断电关机了（仅游戏 1 小时左右且室温不高，并非过热或家中电路问题），之后开机先是有黄灯闪了一下，紧接着就是红灯不断闪烁，机器就自动关闭了……之后去翻看说明书中发现主机过热可能会出现红灯闪烁的情况，放置一段时间就能恢复，但这和自己的情况还是有些出入，于是自己就去网上查了一下，发现也有一些玩家遇到了相似的问题，而且大家都把这个现象叫做"死亡黄灯"，目前不知道造成问题的原因，暂时也无法修理，请问是这样吗？另外有修理过的玩家貌似说索尼客服也没有解决问题，通常都是直接更换主板，但如果过了保修期更换主板差不多要 2400 元，真还不如买一台新的呢……［freshair］

在收到你的来信后我们立即向部分 PS3 玩家确认了这件事情，这种"先是黄灯，然后红灯连续闪烁并关机"的情况要进行修理目前只能联系索尼官方客服（如果你是购买的港版主机，联系起来会相对容易一些，日版或其他区域版本的主机对于国内玩家来说应该就非常困难了），虽然造成这个情况的具体原因官方并没有给出准确的答复，但从其提供的"更换主板"的修理方案中还是可以肯定造成这种情况与 PS3 的主板有直接的联系。当然出现这种情况的玩家毕竟还是少数，大家完全没有必要因为个别情况而改变自己的购机计划，如果真要等到索尼官方发表声明说明这种情况，估计问题的严重性就要大得多了。

我的 PS3 买来一年多了，一直是用显示器在玩（DELL2407 型，无 HDMI 接口，平时都用 DVI 转接），一开始用的是地摊线，但用了几个礼拜之后，玩着玩着就会花屏，起初我以为是线材的问题，不过换了好几个情况都差不多，最后就只好去买了一个 200 多的转接口和索尼原装的 HDMI 线。不过之后用的过程说起来也很奇怪，一开始还是满屏雪花，我抱着试一试的心态把 PS3 和转接口的接头换了一下，画面就正常了，但几个月后新的问题还是又来了，就是在玩《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的时候经常会突然屏幕一黑，显示输入的信号大于 1080p，最后只得把显示器关掉再开一次才能恢复，时间一长就让人觉得很烦，不知道这到底是转接口不兼容还是 PS3 主机的问题呢？本来想换个直接带 HDMI 的显示器，但要是问题不出在显示器上好像也没用……［sd sgah］

根据你所描述的情况，游戏画面出现问题应该是由于你使用的转接口质量不过关而造成的，和 PS3 与显示器都没有直接联系。既然你已经打算购买支持 HDMI 的显示器，那问题自然也就迎刃而解，你不用再为频繁地调整转接口和关闭显示器而感到闹心了。

请问韩版 NGC 的直插电源可以在 Wii 日版机上使用吗？我觉得理论上可以，因为 Wii 的电源可以改，也有直插，但质量真的是让人不放心，我可不想才买的机器就被烧掉……［无啊］

使用前建议你先确认 NGC 直插电源的输入电压是否符合国内的民用电标准（220V），而输出功率（OUTPUT）一项如果大于日版 Wii 的标准输入功率（12V，3.7A）是无法对应使用的。另外关于 Wii 的直插电源问题也曾经在杂志的"Wii 专页"中向读者强调过多次，目前市面上所售的这类电源适配器基本上无一例外地都存在着严重的质量问题和安全隐患，所以为了确保大家的 Wii 主机能够正常使用，最稳妥的办法还是尽量通过有国家质量认证的民用变压器设备进行转接。

最近终于决定要购入 X360 一台，所以有几个问题想请教一下。①游戏店说可以安装 120GB 的硬盘，但根据自己的经验，官方现在应该只有 60GB 的吧，120GB 的硬盘会不会

本期读者语录 广州 张洁雯：最近看这么多人给 UCG 拍砖，现在本人也要拍一砖！就是那个！那个呀！看不到吗？嗯……看到没……好吧，我承认我大头虾，还没找到错处……晴天回复：你的来信很有"穿越"的感觉，当然如果真发现错误，一定要及时地反馈并督促我们改正哦。

有什么副作用啊？如果没有副作用，那用Arcade版还是20GB版来改比较划算？②VGA线是否适用于所有的电脑显示器？和用AV线的差距在哪呢？不是宽屏显示器的话，游戏画面能不能满屏显示呢？会变形吗？③214期杂志上说D版盘也能在硬盘上安装游戏，过程很复杂吗？另外游戏店的人说游戏就算安装在硬盘上，一样要全程读盘的，和杂志上说的谁对啊？[武装飞鸟]

①目前官方的确有120GB的X360专用硬盘销售，换算成人民币大约需要1250元左右，而且硬盘是所有版本主机通用的设备，所以购买Arcade版再加装硬盘明显比直接购买已经自带20GB硬盘的主机要划算一些。②VGA输入是目前所有电脑显示器的标准配置，和AV线连接的具体效果相比只需要通过肉眼就有很直观的答案。而根据X360主机的默认设置，无论是你使用4：3还是16：10等非标准宽屏的显示器，在运行对应宽屏显示的游戏时都会直接显示16：9的画面（屏幕上下会有黑边），并不会出现拉伸变形的情况，当然在进行了今年的秋季更新后，X360主机已经可以支持16：10全屏图像显示了。③如果你已经安装了今年的秋季更新，那么在已经改机的情况下，的确可以使用D版盘将游戏数据安装到硬盘，具体的方法为进入系统主菜单后，切换到“游戏”一栏按Y键选择“安装游戏数据”，最后再直接按A键进入游戏即可。而这种预安装游戏数据的方式通常只会在游戏进行到某些特定阶段时才会读取光盘上的数据，并非游戏店店员告诉你的“全程读盘”。

在杂志上看到有R4中文版推出，不过它不是被任天堂查封了吗？怎么还会有个中文版呢？另外我以前买的R4能用这个所谓的中文版内核吗？（虽然不知道是不是正版的R4，但是能用以前1.18版的内核）[wangchao82529]

之前由于任天堂官方加大烧录卡的打击力度，所以R4的确是停产了一段时间，但之后还是恢复了销售和流通，所以你看到的中文版其实和之前的并没有什么区别，用目前最新的1.18版内核升级自然也是没有问题的。最后要提醒你注意的是，在购买时一定不要忘记拷贝最新的内核和一些较新的游戏来确认运行情况，以免买到某些不良商家想借助R4的影响力而推出的仿造产品。

游戏 GAMES

最近开始玩《最终幻想X》的中文版，虽然UCG上的攻略真是帮了我很大的忙，不过还是有几个不明白的地方要请教一下。①时间要求0：0：0的陆行鸟训练我怎么也过不去，能告诉我诀窍吗？好像听别人说还有BUG，是真的吗？②有没有“用心棒”斩魔刀的必出法，是不是给他相当于他目前HP的钱就可以了啊？[lzucgfan]

①你说提到的BUG只适用于最初的“日文版”，而由于中文版是以“国际版”为基础制作的，所以要想达成任务的目标你就只有苦练自己的技艺，并没有什么捷径可走……根据游戏的规则，在比赛过程中每吃到1个气球会减去3秒的时间，而撞到飞鸟则增加3秒时间，所以要确保最后获得“0：0：0”的成绩，不如先以36秒内吃到12个气球完成比赛为目标努力练习吧。②你所说的必出法其实是在玩家中流传比较广的流言，因为根据官方资料的显示，玩家给予“用心棒”的金钱越多，其使用斩魔刀的几率就越高，并不存在一个特定的数值来使其必然出现。

小弟最近在研究PS2游戏《亚克传承之精灵黄昏》，打到有两个炮台的地方实在过不去，虽然提示说飞空艇上有装小炮的可以打炮台，可我找遍了菜单又杀光了敌人，还是找不到选项在哪……[失败者]

在第二次进攻“山岳要塞”的剧情中，必须要确保我方队伍中的卡库（カーグ）不在战斗中阵亡，然后再选择使用他“特技”中的“爆破激光”（ブラストレーザー）才能顺利消灭炮台，否则游戏就会陷入一个死循环而无法继续下去。

我是一位新的游戏米饭（虽然主机还只是PS2），有几个菜鸟级的问题想请教一下。①《星之海洋3》、《宿命传说》的普通版和导演剪辑版有什么不同？②《高达无双》等“《无双》系列”游戏除两人对战外，怎样才能用双人模式玩呢？[六月雨]

①《星之海洋3》导演剪辑版与原版相比主要的区别如下：在部分情节中增加了语音；增加两名新角色ミラージュ、アドレー以及与他们相关的情节；增加两个全新的迷宫和对战模式；修正了拥有“破坏几率”的武器不会破坏的BUG；“战斗收集”的部分内容进行调整，满足相应的达成率后追加的特典内容也有变化。《宿命传说》导演剪辑版与原版相比最大的区别就是追加了以“里昂”为主角的“里昂篇”，可以独立于主线剧情进行游戏；而将人物能力上限从999提高到1999，透镜最大持有数从990提高到9990也使育成角色和多周目游戏的乐趣有所提高。②《无双》系列”游戏中无论是剧情还是自由模式，只要在选择人物的界面按下2号手柄的START键就可以开启双人模式了。

最近在NDS上玩《西村京太郎悬疑剧2 复仇之影》这个游戏，到第二章后篇用铅笔画隐藏最短路线的时候被卡住了，我无论用铅笔怎么画，都出不了确认的按钮，点击“中断”就直接中止推理，而且明日香也不给提示，不知道怎样才能画出最短路线呢？[Rick Hunter]

这道问题的正确答案是将“展望台”和“露天スパ函馆”用铅笔连接起来即可，用它结合问题应该就不难得出推理的过程了吧？



每年的暑假和春节都是国内玩家购机的高峰期，前者是由于自由支配的时间多了，后者则是自由支配的金钱数量呈直线上升趋势，但不管怎么样，希望购买到自己心仪主机的玩家当然也不会放过“问题小卖部”，纷纷发来邮件询问购入PS3和X360主机的相关情况（笑）。所以这次晴天就特别选择了几个询问度最高的问题来进行集中回答，虽然对于部分玩家来说它们可能都是很基础的知识，但是在真正购机或使用时也是绝对不能疏忽的方面哦。

X360相关

Q1：双65nm的主机是否已经上市？有什么鉴别方法？

根据晴天从编辑部所在地了解的情况来看，双65nm的“碧玉版”X360主机的确已经在前段时间悄然上市，而它的鉴别方法其实非常简单，只要在购机时注意观察外包装顶部透明区域可以看到条形码的位置，如果其中电压和电流级别标准为12V和12.1A就说明是双65nm的主机了（具体如图所示）。



Q2：Arcade版没有硬盘可以保存游戏存档吗？

Arcade版会随机附带一个256MB的记忆卡，使用它同样可以保存游戏存档，并非必须另外购买硬盘才行。

PS3相关

Q1：PS3的不同区域版本有什么区别，能够直接接国内的电源吗？需不需要变压器？

PS3不同的区域版本在使用、系统升级等各方面都没有任何区别，而且在电源设计上都支持110V～240V的宽电压输入，所以即便是在国内使用也不需要额外购买变压器。

Q2：PSN的账号注册复杂吗？付费内容如何收费呢？有没有区域下载限制？

每一个PSN的账号都只对应一个官方服务器，所以要登陆其他区域的服务器就需要另外注册其他的帐号才行，注册中惟一比较麻烦的是地址和邮箱等信息的填写，通常只需要在网上随意搜索一个即可。另外PSN的付费内容目前可以购买“PSN点卡”充值账户或直接使用信用卡购买，下载时并没有区域限制。

本期读者语录 Email 陈功增：想问晴天在第214期多边共享区里介绍的“储蓄勇者存钱罐”如何才能买到？晴天回复：上国内的购物网站找了一下似乎还真没有发现有商家贩卖，而且上次在多边里忘记告诉大家，这个存钱罐是只认日元硬币的……

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

本月推荐　■多边形

几张值得收藏的蓝光

这次给大家推荐几张值得购入蓝光电影：《蝙蝠侠 暗黑骑士》的港版BD已经上市了，影碟内容与美版没有任何差别，但是加入了官方中文字幕，从电影的素质来看，这是绝对值得入手的；《肖申克的救赎》这部电影的经典程度无需赘言，而美版的BD内就自带中文字幕，所以不用等港版了；《大话西游》港版套装也出货了，不过如果不是非常有爱，留着原来的DVD就足够了；《黑客帝国1&2&3》的独立装港版也发售了，官方中文字幕自然是最大的卖点，但是因为不知道以后会不会出套装，所以可以再观望一阵；个人非常推崇的《不能说的秘密》终于(真的)出了蓝光版，有爱的同学快入手吧！

泰坦

▲08年全年，SCE几乎没有什么利好消息，随着年终《白骑士物语》取得《FAMI通》29分的评价，SCE黯淡无光的一年悄悄落下帷幕（我说的是自然年不是财年）。08年的这366天大概是SCE成立以来以来最危机四伏同时又最无能为力的366天。09年元旦，平井一夫自己在家玩Home的时候，任天堂和微软也许会宴请第三方们参加新年酒会——今时不同往日了诸位好汉，那啥，认识一下，都是兄弟别整得那么小气。明年，经济形势很可能更糟糕，索尼宣布裁员8000员工+8000临时工，2009财年内削减30%的电子部门项目投资，我猜SCE明年应该不会比微软Xbox部门有更多的钱能拿出来活动，结果会怎样呢？

▲年末的一堆电影里，个人比较喜欢甄子丹主演的《叶问》，这个片子如果大家能看到港版更好。

本期个人签名

美女是大诱惑，可未必是理想。——窦文涛

ACE飞行员

■我中午从来没有自己带饭吃的。小学如此，初中如此，高中如此……年年如此。不过，为了应对金融风暴的巨大冲击，从本周开始我每天带饭到编辑部吃，这是怎样一种气概啊！

■由于今年年初的暴雪，导致我将近2年没有回家，今年我一定要回家看看。

■那天我又玩了一下《宇宙巡航机V》，一款射击游戏让我玩出了动作游戏的感觉，或许今后很多年我们都玩不到这样优秀的射击游戏了。

■有人说给父母买礼品啊，关键是让他们能够用这个礼品在外人面前炫耀——瞧我的儿子多么孝顺啊。好，今年我就以这种指导原则来购买礼品给父母。

■俗话说：千里送鹅毛，礼轻情意重。不过我一直认为这个老话放在现在完全不成立了，现在谁再寄给我贺卡，我看都懒得再看了。(读者除外，笑)

本期个人签名

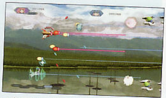
天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

纱迦

★健身卡到期后一个月，感觉身体果然变差了。这不，做《高达无双2》攻略的时候居然感冒了。幸好游戏素质够高，对得起这一周来的加班。现在已经完全不期待《真·三国无双5 猛将传》了，还是期待《高达无双2 ACE传》吧！

★周日和同事一起去本地的"X粉人家"吃饭。这家店的服务态度之差，在这一带都是有口皆碑的。结果这天一进去，发现服务员分两批站立，一起对我们点头弯腰。待我们坐定，更是一下子围上来一群服务员，其态度之好、热情之高，着实令我们大吃一惊。仔细一观察，原来这家店参加了一个什么大赛，今天是评委来店视察，难怪搞出这么一出前倨后恭的闹剧。知道这件事情后，我对这家店更没什么好感了。

★给宁夏的李家天读者：如遇杂志印刷质量问题，可以联系兰州编辑部要求调换。电话和地址详见目录页。谢谢你的支持！



▲某编的当地土话里居然把《宇宙巡航机》里的分身叫做"生儿子"，结果当他看到这款《少女巡航机G》时，简直羞愧得说不出话来。

本期个人签名

下周朋友从新西兰回来过暑假。

星夜

★前些天D·S归来与大家小聚了一番，根据过去的传统上半场吃烤肉，下半场唱K。D·S果然还是像过去一样骁勇善唱，一唱就到了凌晨四点，中间还发生了不少"儿童不宜"的段子……由于难得重聚一次，当然本人自然舍命陪君子，可惜第二天还要上班，三个多小时的睡眠导致第二天基本处于梦游状态，烤肉加熬夜立刻导致痘痘暴长……果然我的身体已经不复当年之勇了啊！

★最近好心好意地给女友推荐了一部电影，想不到她看完之后强烈抗议，坚决要求要像电影一样找个地方浪漫一下。目前正在为圣诞节如何浪漫而苦恼，貌似圣诞前夜要加班到深夜，圣诞当天也要小小地加班一下……看来以后千万不要再向她推荐爱情片，要推荐的话也要选个悲剧(一 一)

★听说经济危机后，连医院的生意都差了好多，难不成那么多人身体差都是钱太多给闹的？

本期个人签名

[转]为什么，为什么我高贵的灵魂要被这低贱的肉体束缚？

玛娜

1. 年底了，各种评选进行得如火如荼，《福布斯》也统计了"今年最受欢迎的十大礼物"榜单，其中数码产品占据了绝对性的优势，X360、NDS、Wii、"《Wii Fit》系列"游戏均在榜单之上，看到了结果之后，我突然间产生了一种"难得主流"的感觉。

2. 还是关于"今年最受欢迎的十大礼物"榜单，其中惟一一个非数码类的上榜者是"UGG"的靴子，虽然这个牌子已经流行很久了，但是每次看到，我还是会激动地看成UCG，这次也不例外……

3. 我在犹豫今年回家要不要带上Wii，去年带回家的结果是：周围的孩子飞奔过来，家里变成了游戏厅，我是教练兼老板，还不收钱。

本期个人签名

什么都降价了，就是衣服没有降(T_T)

火云

●PS3在截图中突然关机，再起不能，送修后诊断为主板芯片烧毁，至此被我摧残了整整一年的神机彻底报废……这还是第一台在我手中因为出故障而报废的主机，对次世代主机的质量问题彻底无语，我的"大师联赛"才打了3个赛季啊！为什么你要在刚刚公布了《未知海域2》之后就离我而去啊……

●《非诚勿扰》和冯小刚之前几部贺岁片很一样又很不一样，影评也是褒贬不一，不过自己倒是很喜欢这种风格，老百姓看贺岁片不就图一个乐呵，图一个好看吗，起码可以当作一部风景片来看。不过对片子里为什么要把早就在《AV》中出现过的分歧终端机再拿出来作为笑点很不理解。

●下期又是每年都要与读者一同度过春节的合刊了，在这里给各位打个保票，我们一定会全力以赴为你们带来有史以来内容最丰富、最精彩的新年礼物！

本期个人签名

伊人何方

本期读者语录

Email dongyuezhou0207：上周六同学以玩PS3诱惑我逃课我……忍住了！忍常人所不能忍，我太伟大了！（纱迦回复：要是你周六休息，那我佩服你。如果你本来周六就有课，那我就……）



最近经常看到纱迦玩X360上的《少女巡航机G》，而且经常他嘴里嘟囔着诸如“坨坨的火力太差了”之类的话。开始觉得纳闷儿，这“坨坨”到底是指什么东西呢？细细问过才知道，原来他的家乡对《宇宙巡航机》和《沙罗曼蛇》这一系列中的那种伴随玩家战机的小亮点叫做“坨坨”。随后四下问其他人，得到的答案可谓五花八门，有的地方管这个小亮点叫“黄豆”，有的则叫“精灵”。这让我又联想到火云在上期博客中提到的“馄饨事件”，看来真的有必要收集整理一下各地玩家对游戏内容的不同称呼了，大家有兴趣的话不妨将自己家乡的叫法告诉我们，嘿嘿。

自《DQ X》登陆Wii之后，Wii可谓相当火，价格上的变化也可谓相当惊人，想必很多读者朋友也是对这方面的认识有所不足。下期是合刊，关注Wii的朋友敬请期待！

本期个人签名

问：为什么狼总是混在羊群中？

答：拜托！你看到的只是一群披着羊皮的狼之中不小心露馅的一只！



[游戏]我挺不明白的，为什么有那么多厂商喜欢给游戏加入和日期有关的要素，比如说最新的几作《太鼓之达人》，又比如最近小P一族的热门游戏《异说 最终幻想》。一些特定日期可以给玩家带来不少好处，对金手指不屑的玩家完全可以用调整系统时间的方法来获利，而且操作也很方便。这岂不是有违日期系统的设计初衷？总之，这类完全没有约束作用的系统还是改改为妙。

[感想]关于游戏创意的话题，一开头就可以说个没完。我想说一点，就是创意游戏的趣味性、持续性对于创意游戏的生命力是相当重要的。比如《啪嗒嘭》的创意就是趣味性持续性兼备，两作都让我不知不觉地花去了70多小时；相较之下《乐克乐克》的创意在趣味性上做得比较差，而最近Wii上的《让我们敲打》则是持续性不足，这都会让玩者在新鲜劲儿过后失去兴趣。这只是我个人的观点，对于创意型游戏有什么看法和高见的读者朋友，欢迎交流或直接投稿到自由谈。

[生活]2008年就要过去了，为了慰劳一下自己，并激励自己在新的一年里有所进步（这个理由有点“扯”），我写了一份购物清单，准备“血拼”一番。结果清单上凡是和我有关的内容都被胜嫂划掉了，理由是“你有我了，还要这些东西干嘛？”……祝大家都能实现自己的新年愿望！（泪目）

本期个人签名

绒毛膜促性腺激素=22565



▲发现年关到了不但要防火防盗，还得防邮件。这一段时间编辑部邮箱里的垃圾电子邮件也发疯了式蔓延，现在打开Foxmail映入眼帘的都是各类广告，只好在海量垃圾邮件的重重夹击中不断寻觅夹在其中的读者来信，上帝啊，赐我写轮眼吧！

▲最近借了九兵卫的蓝光版《虎胆龙威4.0》回家看，虽然已经在电影院看过一遍了，但是还是重新发现了不少有趣的细节。比如开头不久麦克兰警官的敲门和黑客小子对话时，旁边的一个邻居跑过来愣愣地来了一句：“嘿，哥们，《杀戮地带9》出来了，玩不玩？”当时立刻切换了英文字幕，发现还真是“Kill Zone 9”。而形成鲜明对比的是在游戏的最开始，一个黑客坐在那大玩《战争机器》，结果10秒钟后连人带屋子被炸上天了。难道索尼给福克斯“赞助”了？

▲下期就是合刊，我们已经为大家准备了四道大餐，此外还有无数饭前开胃菜和饭后甜点，千万不要缺席哦！

本期个人签名

Today's empires,tomorrow's ashes.



★虽然自己对“圣诞节”这种西洋的节日没有特别计划要去庆祝，不过大街小巷装饰的圣诞树和彩灯还是能让人感受到了浓浓的节日气氛，如果圣诞节当天没有节目安排的话，估计都会被编辑部的其他人当作“稀有动物”来看待……不过话说回来，再过一段时间就是2009年了，所以在这里也提前祝大家新年快乐，无论是工作、学习还是打机都能迎来一个新的开始。

☆本来前几天还在庆幸自己能在12月穿着轻便的秋装上下班，但几天后气温的骤降马上就只能改穿笨重的冬装来抵御刺骨的寒风。虽然根据气象台的预报未来几天还会持续降温，不过按照以往的经验判断，就算是到过年回家的时候，自己估计还是需要经过一个10°C左右的温差调试期，当然住在北方的小编们估计就要接受更严峻的考验了……

★近段时间的RPG游戏只能用“连环出击”来形容，光是将目前锁定的《心灵传说》、《幻想水浒传 黄道十二宫》全部通关一遍也差不多就到每年一度的“游戏真空期”（传说中的春节）了。在这里也顺便赞一下这两款作品素质不凡的音乐，虽然只是掌机上的游戏，但如果真要弄一个“最佳日式游戏OST”的排名，那它们绝对是冲击前十的最有力竞争者。



◀蛋糕店搞圣诞活动时送的“圣诞屋”（后面的“阿宝”纯属客串），如果用一句话来形容它的味道，那我只能说“它的存在意义的确大于食用意义”。

本期个人签名

在春节前全力冲刺。



○这个月居然去电影院看了三部不同的电影——《叶问》、《梅兰芳》和《非诚勿扰》，貌似是今年去电影院最密集的一个月，关于影评都写在博客了，这里就不废话了。顺便提醒大家一句，2009年是“国产电影保护年”，剩下的就不说了，大家心照不宣吧……

△现在存储类产品的价格真是一泻千里，前几天去香港采访AGS的时候，顺便在会场内买了一个16GB的SanDisk原装U盘，居然才不到200元人民币，真是恨不得比白菜还便宜。回想起当年自己第一台电脑价值1600多元的270MB“超大”硬盘，真是让人内牛满面……

□还是说回香港，由于人民币与港币汇率的关系，现在去香港购物几乎等于全程八八折，想在新年期间血拼的同学们，可以考虑去东方之珠逛一逛，现在国内开通港澳自由行的城市越来越多了，大家一起来帮忙繁荣香港经济吧！（感觉好欠抽的一句话……）

×还是不能免俗地要说一句：大家拿到这本杂志的时候，应该是已经2009年了吧？感谢各位在2008年的厚爱，希望在2009年能得到您的继续支持，祝大家游戏快乐，生活开心！别忘了买下期合刊！



■香港街头大巴上的AGS广告，不知道什么时候能在内地看到这种风景。

本期个人签名

你就让我犯回傻吧，我爱上你了。



★盼星星盼月亮，终于快等到Level-5家用机新作《白骑士物语》的发售，《银河游侠》后隔的3年时间实在是太漫长啦。不过由于游戏的港版上市日期被大幅延后，要想第一时间体验本作只有入手日版了，现在还不知道游戏的在线部分会不会比预想的要好玩。

★以前每到年底气候转冷的时候，最大的一件乐事就是躺在热乎乎的被窝中抱着手柄玩自己喜欢的RPG，那种暖洋洋的舒适感会让人很长时间都不愿意挪一下位置。不过，太过舒服引起的直接后果就是非常容易犯困，经常是没等游戏中的主角离开迷宫找到宿屋，自己就先睡着了……

★某天和丁丁、炎骑士等人去熟悉的饭馆吃饭，按老规矩每人点一道菜。当轮到有点精神恍惚的某位时，他支支吾吾想了半天冒出来一句：“就点我们经常吃的那个……叫什么来着的……精爆鸡公吧。”此言一毕，众人立刻全部笑翻。这思维跳跃得实在是……话说大家知道这“精爆鸡公”本来的菜名是什么吗？

本期个人签名

精爆鸡公？这也行？

本期读者语录 广州 张洁雯：本人每期光盘都认真看、愉快看，轻松看，尤其看《寂静岭 归乡》的剧情时，就像征在看明珠台的惊悚连续剧一样。（纱迦回复：省港电视台本人只看凤凰卫视，有啥好台推荐一两个吧！）

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

2007年底通过网络与热情读者探讨画稿的情形还历历在目，2008年却也已在人们匆忙步伐中离我们而去。在感慨时光如水的同时，一位画手给本刀发来的Levelup论坛网址给我带来了新的感受。在这个被鉴定为"温情帖"的帖子中，作为楼主的画手贴出了一年前创作的稿件和一年后自己重新修改的版本，跟帖网友纷纷为楼主画功的进步表示由衷赞叹。本刀看后，突然发现原来对于有志于成就事业的人来说，一点一滴积累起来的时间，竟然的确有滴水穿石的巨大力量！帖子地址在此 http://bbs.levelup.cn/showtopic-728674.aspx。本刀希望大家分享画手的喜悦，并以此与大家共勉！



宁德·游宇翔

作为美术类阳光学员的优秀代表之一，游宇翔同学在完成杂志的插画绘制的同时，不忘记带来精心创作的《EVA》同人稿支持本栏目，实在令本刀感动不已。作品显示了他不断进步的画功，不过绫波丽中的面具……居然多了一只眼睛，下次可千万别再这么粗心了啊！



广州·ncvg

初音曾经只是一款音乐软件的代言人，但经历了不断的发展之后，如今她早已成为拥有极高人气的数字化偶像。在右图中，初音在ncvg同学手中化身性感冷艳的魔术师，萦绕着蓝色火焰的剑和左眼、酷劲十足的黑披风，再加上飞旋的魔法琴键，华丽且别有一番风味儿。

上海·亡灵 Chocobo

与右上方那幅经过了大幅再创作的版本相比，眼前的初音基本上采用了忠实原作的造型。不过作者同样在音乐元素的运用上花了心思，半透明的虚拟钢琴键盘在表明了作品主题的同时营造出一种现代感，可谓颇具匠心的设计。





广州·shllow

《乐师紧那罗》，本期惟一的原创作品。古书上说，紧那罗是佛教天龙八部众之一，在神话中属于具有美妙的音声且能歌善舞的乐神，于是我们便看到了右边这幅手持短笛深情演奏的神女。但古书上又说，此神形貌似人，然头顶有一角……看来作者在对古典文献的学习上做到了取其精华，与时俱进啊（笑）！



深圳·郭立刚

最近异常活跃的郭立刚同学似乎对怀旧题材上了瘾，这次出现在他笔下的竟然是上世纪90年代初那部风靡全国的《恐龙特急克塞号》。"克塞，前来拜访！"相信25岁以上的兄弟们，在听到这句口号时，都有一种热血沸腾的感觉吧？



北京·姬可欣

一幅名为《黑铠女王》的《怪物猎人2》同人作品，但显然原创成分不少。不仅背景中的黑铠龙让专猎人火云辨认了半天才敢勉强确认，而且作为画面主体的女王根本就是作者天马行空的创作。不过，作品对光影的处理和各类材质质感的把握相当出色，堪称插画精品。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 秦皇岛 张俊：我非常爱玩游戏，经常躲到屋里偷偷玩，虽然这样还是让老妈发现好几次，我好苦呀。你们那里每天都能疯玩游戏吧？真想去你们那呀！太羡慕你们了！（一刀回复：疯玩游戏只是表面，为读者埋头写攻略才是编辑们的工作。《健康游戏忠告》教导我们：适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，兄弟保重！）

天下聚会

2009年的元旦，"天下聚会"活动将在4大城市同时展开。在北京负责人方糖的筹备下，元旦期间北京地区将举办两场聚会，其中以元旦聚会为最重头。除此之外，厦门和南京地区也是举办规模盛大的聚会，预计这两场聚会都将超过百人。在此感谢各地负责人的辛勤劳动，同时也要感谢"天下聚会"奖品赞助商黑角公司。"天下聚会"聚天下玩家，新的一年，祝愿各位在2009都能将自己的梦想实现。

以下活动由黑角公司提供奖品赞助

2008年上海最后一场天下聚会


■冠军们的合影！另外少了两位GVG组队获胜的选手，当时不知道拿了奖品跑哪高兴去了！

12月14日天下聚会，如期的在上海太平洋的光环动漫城举行了，虽然当天气温比较低，而且在活动现场的旁边大厦发生了火灾，但是仍没能阻止大家对于这次活动的热情。与以往的聚会有所不同的就是，这次聚会又添加了不少新面孔，这也是作为主办方的我们非常欣喜的。

本次聚会还是以掌机联机比赛为主。比赛项目中，参与人数最多，大家热情最的就是《高达VS高达》的比赛，还有很多玩家专门是为了这个游戏的互动环节来的，本游戏的比赛的奖品也是这次聚会价值最高的。

决赛的场地，是在上海城市游戏联盟的大屏幕前进行投影播放的，能够从这么多参赛选手中脱颖而出的四位决赛选手，都可谓是极端熟悉这个游戏的操作的玩家，组队比赛的一开始就出现了四台exia同时对战的情景，唰唰唰的都是磨刀的声音，压根都听不见枪声，谁要是先出刀，必被反击，顿时间，场面静了下来，大家都在等着对手的破绽，一场高达的比赛竟然变成了侍道的比赛，不过静寂很快被A队玩家所打破，两队人却在腾挪之际越靠越近，不知道是A队的exia还是B队的exia先拔出了手枪，射了几颗小米弹，霎时刀光四起，现场的观众发出了惊叫，只见在一场混战中，A队的exia被击落，胜利的天平发生了倾斜，A队急于挽回颓势，还是无奈于对手的严密死守，最后在这一局中只能甘拜下风！

单人赛的情况更是激烈，命运对抗exia，两方玩家都展现了自己良好的操作，比赛场面也是非常精彩，时不时的有观众发出了掌声，具体的比赛过程可以看这次活动的比赛视频。

除了以上《GVG》的比赛，本次聚会的活动还有《DJMAX》的比赛，这次《DJMAX》比赛的参赛选手中，有一名MM是之前在上海联盟官方群里人气很旺的misaki，只见有MM参加比赛，当然引起了不少宅男的围观，当然啦，misaki顺利闯入决赛，决赛的时候misaki依然以全连击击败了对手……

本次聚会是我们上海的最后一场天下聚会。年底了，大家忙活的事情真多，这次就算是一个小聚吧，待到明年我还将在天下聚会里见面，还将迎来更多活动，让我们2009年再见吧。


■聚会氛围非常具有电子竞技的味道哦。


■相机镜头显然聚焦到了这位身手不凡的女玩家身上。

天下聚会 辞旧迎新跨年活动大预告

北京TVGAME元旦大联欢

时间： 2009年1月1日 10:00～17:00
地点： 中关村国投动漫大厦6层稻草熊动漫主题餐厅，海淀区海淀大街1号楼中关村国投动漫大厦6楼（海龙西南侧）
电话： 010-62568233
游戏比赛内容：
PSP： GVG、炸弹人乐园、山脊赛车2　**NDS：** 马里奥赛车，其他项目待定
预计人数： 100人＋　**聚会费用：** 25元／人(饮料无限量供应)

第四次南京联盟天下聚会

时间： 2009年1月2日 上午十点集合　**活动地点：** 南京玄武湖情侣园
预计人数： 50人＋
活动具体安排：
1. 上午十点于位于锁金村对面的情侣园正门集合。各自自主购票，门票约20元。
2. 集合购票后，一起去情侣园里面的烧烤园，开始我们的猎人烧烤会！！！（每人交15元用于租烧烤台，多退少补）自己带烧烤食物，也可自己在现场买
3. 活动主题就是联机交流，图的就是大家开心哈！

厦门玩家大型见面交流会

时间： 2009年1月1日 13:00～19:00　**地点：** 台湾街江头公园内湖心岛(通吃岛休闲会所)
活动大致内容： 人员签到，组委会致辞，游戏比赛，抽奖
比赛项目：
PSP： 山脊赛车、DJMAX、太鼓达人
NDS： 马里奥赛车、俄罗斯方块、应援团
Wii（娱乐赛）： 拳击、网球、保龄球

本次奖品包括
一等奖： Xbox360一台
二等奖： PSP-3000一台(可能变更为NDSi)
三等奖： GBM超便携掌机一台



2009，我们来了！昆明玩家辞旧迎新跨年活动

时间： 2009年1月2日 12点30开始
地点： 昆明市五华大厦胜道运动用品旗舰店4楼快乐游戏联盟游戏聚会吧
费用： 每人18元畅饮　**活动内容：** 次时代游戏机试玩，NDS、PSP游戏比赛
预计人数： 60人＋

聚会报名请访问 http://juhui.levelup.cn

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 12 月 24 日～2009 年 3 月 29 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年12月23日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	685.24元人民币
100日元	7.59元人民币
100欧元	958.72元人民币
100港币	88.41元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

尽管PS3玩家的圣诞礼物《白骑士物语》没有达到玩家预期的高度，但是在角色扮演类型奇缺的次世代还是值得一玩的，起码联机刷怪可以让玩家找到不同以往的RPG感觉。尽管圣诞节之际大多数玩家都会忙着狂欢，但是依然有不少值得关注的游戏发售《皮克敏Wii》、《魔法飞球 携带版》等都是适合多人同乐的佳品。当然，不要忘了再次登场的Wii版《生化危机》。

12.24 DJMAX 携带版 黑色立方

PSP 音乐 ■Pentavision ■39000 韩元 ■无对应周边 对应玩家年龄：12岁以上 CERO B 推荐度 B



因为《酷懒之味》的新手向定位，《DJMAX》玩家纷纷期待起了圣诞发售的新作《黑色立方》。这款作品重新回归核心向路线，虽然基本系统与《酷懒之味》很接近，但6键和8键模式解禁，大量歌曲追加难度更高的谱面，而新的CLUB模式结合了PSP版2代的任务模式，在挑战性方面绝对有保证。《黑色立方》除了收录了一些新曲，列表中还包含了网络版和PSP前三作的人气曲目，收集要素众多，背景动画的华丽度可谓更上层楼。1.6G的丰富内容也达到了UMD的容量极限。



12.25 绿野仙踪

NDS 角色扮演 ■D3 Publisher ■4800 日元 ■无对应周边 对应玩家年龄：全年龄 CERO A 推荐度 B



本作是以大家都非常熟悉的同名童话为题材改编的角色扮演游戏。游戏的剧情与原著相比做出了改动，桃乐丝与小狗陶陶被神奇的龙卷风吹到奇异的国度，遇到了自称魔法国国王的奥兹，奥兹送给桃乐丝一双魔法鞋，并让她前往王城。到达王城的桃乐丝请求奥兹王送她回到故乡，作为交换条件奥兹要求桃乐丝搜寻散落在城中的"蛋"。虽然是角色扮演游戏，但是游戏却采用了关卡的形式，每关的最深处都隐藏着"蛋"，得到"蛋"后即可进入下一关。游戏的操作全部使用触控笔操作，无需使用任何按键。



Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
25 日	生化危机	BioHazard	Capcom	动作冒险	3800 日元
25 日	皮克敏 Wii	Wiiであそぶピクミン	Nintendo	动作	3800 日元
		2009 年 1 月			
6 日	钓鱼大师 世界巡回赛	Fishing Master World Tour	Hudson	体育	美版未定
12 日	邻居游戏	Neighborhood Games	THQ	模拟经营	29.99 美元
20 日	丧尸围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	49.99 美元
20 日	麋鹿猎人	Deer Drive	Mastiff	动作射击	美版未定
21 日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	49.99 美元
22 日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800 日元
22 日	异色代码 R 记忆之门	アナザーコード R记忆の扉	Nintendo	动作冒险	5800 日元
22 日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE—さよなら月の废墟～	NBGI	角色扮演	6800 日元
29 日	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800 日元
		2009 年 2 月			
2 日	美式儿童橄榄球	Kidz Sports: American Football	Destineer	体育	美版未定
9 日	致命生物	Deadly Creatures	THQ	动作	49.99 美元
13 日	死亡之屋 赶尽杀绝	The House of the Dead: Overkill	SEGA	射击	欧版未定
		2009 年 3 月			
10 日	索尼克与黑暗骑士	Sonic and the Black Knight	SEGA	平台动作	美版未定
10 日	疯狂世界	Madworld	SEGA	动作	美版未定
10 日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	美版未定
24 日	断剑	Broken Sword	Ubisoft	动作冒险	美版未定
26 日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险	6800 日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
25 日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980 日元
		2009 年 1 月			
6 日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
13 日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99 美元
21 日	街头滑板 2	Skate 2	EA	体育	59.99 美元
26 日	MLB 前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27 日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99 美元
		2009 年 2 月			
5 日	恶魔之魂	Demon's Soul	SCE	动作角色扮演	6980 日元
10 日	灵异恐惧 2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99 美元
10 日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99 美元
10 日	世嘉 MD 终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	—	美版未定
12 日	街头霸王 IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990 日元
16 日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99 美元
17 日	圣域 2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99 美元
24 日	50 美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
26 日	如龙 3	龙が如く 3	SEGA	动作	7980 日元
27 日	杀戮地带 2	Killzone 2	SCE	主视角射击	59.99 美元
		2009 年 3 月			
2 日	弹震症 2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99 美元
2 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 美元
2 日	这就是维加斯	This is Vegas	Midway	动作	59.99 美元
2 日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99 美元
3 日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99 美元
3 日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99 美元
5 日	生化危机 5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800 日元
29 日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 12 月			
24 日	魔法飞球 携带版	Fantasy Golf Pangya Portable	Ntreev	体育	39000 韩元
24 日	DJ MAX 携带版 黑色立方	DJMAX PORTABLE BLACK SQUARE Quattra	Pentavision	音乐	39000 韩元
25 日	樱花盛开时 携带版	Cherry Blossom Portable	Takuyo	文字冒险	4800 日元
		2009 年 1 月			
6 日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
22 日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	北斗の拳 ラオ外传 天の外传霸王	interchannel	动作	4800 日元
22 日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800 日元
25 日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800 日元
29 日	世界传说 光明神话 2	テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジ—2	NBGI	角色扮演	5200 日元
29 日	秋之回忆 5 中断的底片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	文字冒险	4800 日元
29 日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	格斗	4800 日元
		2009 年 2 月			
5 日	远隔搜查 真相的 23 天	远隔搜查 真实への 23 日间	SCE	文字冒险	4980 日元
12 日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威 V	NBGI	策略	5500 日元
12 日	天诛 4	天诛 4	From Software	动作	4800 日元
17 日	功夫 卡普埃拉战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99 美元
19 日	偶像大师 SP 完美之日	アイドマスター—SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800 日元
19 日	偶像大师 SP 思念之月	アイドマスター—SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800 日元
19 日	偶像大师 SP 神奇之星	アイドマスター—SP ワンダリングスター—	NBGI	模拟育成	4800 日元
26 日	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 Multi Raid	Koei	动作	4800 日元
26 日	金色琴弦 2 加强版	金色のコルダ 2f	Koei	文字冒险	5280 日元
26 日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800 日元
26 日	你的秋之回忆 女生版	ユアーメモリーズオフ —Girl's Style～	5pb.	文字冒险	4800 日元
		2009 年 3 月			
19 日	零・超兄贵	零・超兄贵	GungHo	射击	5800 日元
19 日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营	4980 日元
19 日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish: Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演	4800 日元

发售日变更游戏 ■50美分 血战沙场(PS3/X360) 2009年1月19日延至2009年2月24日；■弹震症2 血路(PS3/X360) 2009年2月2日延至2009年3月2日；■真・三国无双5 帝国(PS3/X360) 2009年1月29日延至2009年春；■银河天使II 永劫回归之时(PS2) 2009年1月29日延至2009年3月12日；■偶像大师SP(PSP) 2009年1月22日延至2009年2月19日

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
25日	怒首领蜂大往生 黑标 EXTRA	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA	5pb.	射击	6800日元
2009年1月					
6日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
20日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
20日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	美版未定
26日	MLB前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
29日	决心 羁绊地狱群 EXTRA	ケツイ～絆地獄たち～EXTRA	5pb.	射击	6800日元
29日	忍者之刃	Ninja Blade	From Software	动作	6800日元
2009年2月					
2日	光环战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	59.99美元
10日	灵异恐惧2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	世嘉MD终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	–	美版未定
12日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990日元
16日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
17日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
17日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99美元
17日	横行霸道IV 迷失与诅咒	Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	Rockstar	动作	美版未定
19日	九十九夜II	Ninety-Nine Nights II	Microsoft	动作	7800日元
19日	星之海洋4 最后的希望	Star Ocean 4: The Last Hope	Square Enix	角色扮演	8500日元
19日	恋爱射击200X	Shooting Love. 200X	Triangle Service	射击	6800日元
24日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
26日	混沌思绪诺亚	Chaos;Head Noah	5pb.	文字冒险	6800日元
2009年3月					
2日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
2日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
2日	这就是维加斯	This is Vegas	Midway	动作	59.99美元
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
5日	M&M巧克力豆大冒险	M&Ms Adventure	DSI Games	动作	29.99美元
6日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
15日	神曲奏界 THE BLACK 1&2章	神曲奏界ポリフォニカ THE BLACK EPISODE 1&2	Prototype	文字冒险	2800日元
22日	爱神有约G.P. 学园公主	Pia キャロットへようこそ! G.P. 学園プリンセス	GN Software	文字冒险	6980日元
29日	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件档案	不確定世界の偵探紳士 －悪行双麻の事件ファイル－	Abel	文字冒险	6800日元
29日	遥远时空中 梦之浮桥 特别版	遥かなる时空の中で 梦の浮桥 Sepcial	Koei	文字冒险	6800日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	格斗	5800日元
2009年2月					
2日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作冒险	29.99美元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	NBGI	策略	6800日元
17日	功夫 卡普埃拉战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	Clear 清风拂过的山丘	Clear 新しい风の吹く丘で	Sweets	文字冒险	6800日元
19日	新宿之狼	新宿の狼	Spike	动作	4980日元
19日	苏醒神光	Sacred Blaze	Flight-Plan	策略角色扮演	6800日元
26日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件簿!	5pb.	文字冒险	6980日元
2009年3月					
5日	超级机器人大战Z 特别盘	スーパーロボット大战Z スペシャルディスク	NBGI	策略角色扮演	4980日元
12日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	动作角色扮演	4800日元
25日	绿野仙踪	Riz-Zoawd	D3 Publisher	角色扮演	4800日元
25日	红线DS	赤い糸 DS	Alchemist	文字冒险	3800日元
25日	魔法头脑力量DS	マジカル头脳パワー!! DS	D3 Publisher	益智	3800日元
2009年1月					
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录 Devil Survivor	Atlus	角色扮演	4980日元
15日	DS占卜生活	DS占い生活	Nintendo	实用软件	3800日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	FromSoftware	文字冒险	4800日元
22日	怪物赛跑	Monster ☆ Racer	Koei	竞速	4800日元
27日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	29.99美元
29日	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元
29日	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	アニーのアトリエーセラ岛の炼金术士－	Gust	角色扮演	4800日元
29日	闪耀行动 小瓦强大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険	NBGI	益智	4800日元
29日	吸血鬼骑士DS	ヴァンパイア騎士DS	D3 Publisher	文字冒险	5200日元
2009年2月					
5日	樱桃小丸子DS 小丸子之城	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち	NBGI	文字冒险	4800日元
5日	命运链接	デスティニーリンクス	NBGI	动作角色扮演	4800日元
5日	名侦探柯南与金田一少年的事件簿 偶遇的两位名侦探	名偵探コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名偵探	NBGI	文字冒险	4800日元
11日	马里奥与路奇RPG3	Mario & Luigi RPG 3!!!	Nintendo	角色扮演	4800日元
12日	侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真実	Arc Systems Work	文字冒险	3800日元
19日	光明力量 羽翼	Shining Force Feather	SEGA	策略角色扮演	4980日元
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
2009年3月					
5日	海胆面包人DS	スカシカシパンマンDS 「しょこたん」こと中川翔子プロデュース	Interchannel	益智	4800日元
5日	七龙战记	7Dragon	SEGA	角色扮演	4800日元
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成	4800日元
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	4800日元
28日	勇者斗恶龙IX	Dragon Quest IX	Square Enix	角色扮演	5980日元

12.25 梦幻之星 ZERO

NDS 动作角色扮演 ■SEGA ■4800日元 ■无对应周边 对应玩家年龄：全年龄 CERO A 推荐度 A

攻略预定



喜欢该系列的玩家一眼就能看出本作与以往的系列作品有着很大的不同，与PSP版相比游戏针对掌机的特性做出了更多的变化和革新，甚至可以把本作成为一个新的开端。游戏大大简化了操作，配合触控屏玩家在战斗中可以轻松使用各种招式，这也为即时涂鸦功能提供了更多可操作性，一边打怪一边与其他参战的玩家进行交流无疑在联机过程中增加了更多乐趣。游戏的战斗系统方面做出了很多调整，同时也增加了许多武器种类，比如铳枪、大盾等，玩家甚至还可以赤手空拳与敌人进行战斗。



12.25 白骑士物语 古之鼓动

PS3 角色扮演 ■SCE ■6980日元 ■无对应周边 对应玩家年龄：12岁以上 CERO B 推荐度 B

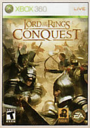


要说年底家用机上最值得玩的游戏，《白骑士物语》肯定算得上其中之一。提起Level-5，相信很多玩家即使没有接触过《暗云》、《暗黑编年史》这些早期作品，也应该玩过《银河游侠》或者《勇者斗恶龙Ⅷ》吧。由于本次作品更为强调个性化和网络化，所以Level-5在追求系统细节以及道具丰富程度方面的一贯特长也能得到较好的发挥。此外，大气的剧情、多变的攻击加上多人在线的联机模式，使得游戏的可玩度相当高，因此玩家只要一旦投入进去，就定会被本作深深地吸引。



01.13 指环王 征服

多机种 动作 ■EA ■59.99美元 ■对应机种为PS3/X360 对应玩家年龄：13岁以上 T 推荐度 B



本作是一款以J.R.R.托尔金风靡全球的超人气小说"《指环王》系列"为故事背景的动作游戏。游戏中玩家将可以扮演冲突的任意一方，可以是人类、精灵和矮人族的盟军或是操控索隆魔王的邪恶军队，以完全不同的视角和方式体验发生在中土大陆上的众多史诗大战。本作可谓是集合了电影版本的精华，玩家可以扮演中土大战上的一位勇猛的战士冲入地方阵营杀个痛快，加入不同的势力除了能够使用不同的武器和战斗方式之外，更是能够了解到小说剧情中不为人知的剧情，喜欢《指环王》的玩家不能错过。

